# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

MEGARAPORT Z WYSTAWY

# GRY VIDEO I KONSOLE

LIPIEC 2010 / 07/2010

新プラス

# NEO PLUS

CENA: 9.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | XBOX 360 | PSP | PS2 | Wii | DS

MEGARAPORT

## ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

SPRAWDZAMY ZABÓJCZY MULTIPLAYER

MEGARAPORT

## GEARS OF WAR 3

EPIC GAMES KOLEJNY RAZ PODNOSI POPRZECZKĘ

## inFAMOUS 2

NOWE MIASTO, NOWE MOCE - NADCIĄGA ELEKTRYZUJĄCY SEQUEL

NEOGO.PL

07

9 771505 820004

NR 136 ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

ZRECENZOWANE: **METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER, SINGULARITY, TOY STORY 3, LEGO HARRY POTTER, ALPHA PROTOCOL, SNIPER: GHOST WARRIOR** PUBLICYSTYKA: **JAK NIE SPRZEDAĆ GRY W SIEDMIU PROSTYCH KROKACH** RETROPLUS: **NEED FOR SPEED** I INNE!

XBOX 360 CLASSICS

# NAJLEPSZE GRY, NAJLEPSZA CENA

od 69 PLN*

*orientacyjna cena detaliczna

* promocja trwa do 30.06.2010 r.
* promocja dotyczy gier produkcji Microsoft Game Studios
* promocją objęte są wybrane sklepy
* więcej szczegółów na www.xbox.com

Jump in.

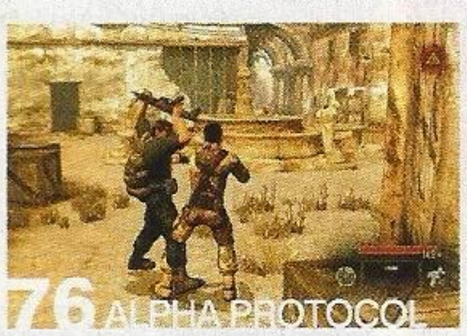
XBOX 360

# MENU // LIPIEC 2010

52 INFAMOUS 2

68 LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

32 GEARS OF WAR 3


76 ALPHA PROTOCOL

80 SINGULARITY

84 TOY STORY 3

42 ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

60 METAL GEARS SOLID: PEACE WALKER

## SPECJAŁ

**032> GEARS OF WAR 3**
Epicka gra wymaga epickiego raportu. Fax się ekscytuje.

**036> KIJ I MARCHEWKA**
W jaki sposób gry motywują nas do zabawy? Sasori roztrząsa zagadnienie.

**040> ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD**
Zapowiadało się na mission pack, wygląda na oddzielną grę. Graliśmy w multi, wiemy też całkiem sporo o singlu.

**042> JAK NIE SPRZEDAĆ GRY W SIEDMIU PROSTYCH KROKACH**
czyli DrMaxa krótki poradnik dla wydawców, jak zarżnąć nawet wyjątkowo udaną grę.

**046> INFAMOUS 2**
Jako jedyny dziennikarz z Polski, Mielu widział inFamous 2 w akcji – oto raport z pokazu.

## E3 2010


**006> KONFERENCJE GIGANTÓW**
Szczegółowy raport z show każdego z producentów konsol

**008> NINTENDO 3DS**
Trzeci wymiar grania bez okularów – Ninty zarządziło!

**009> PLAYSTATION MOVE**
Jak sprawuje się w akcji różdżka Sony?

**010> KINECT DLA KONSOLI XBOX 360**
Project Natal zmienił nazwę, ale czy zmienił laga?

**012> DRIVER: SAN FRANCISCO, MINDJACK, DEAD RISING 2, PORTAL 2**

**013> DEAD SPACE 2, BULLETSTORM**

**014> CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW, MOTORSTORM: APOCALYPSE, MGS: RISING, DEVIL'S THIRD, NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2**

**016> KANE & LYNCH 2: DOG DAYS, ENSLAVED**

**017> STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2, HALO: REACH, F.3.A.R., PIRATES OF THE CARIBBEAN: ARMADA OF THE DAMNED**

**018> MAFIA II**

**020> RAGE**

**022> TWISTED METAL, XCOM, SORCERY**

**024> RED FACTION: ARMAGEDDON, MORTAL KOMBAT, DONKEY KONG COUNTRY RETURNS, GOLDENEYE 007, EPIC MICKEY**

**026> THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD**

**027> MARVEL VS CAPCOM 3, METROID: OTHER M**

**028> FABLE III, SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS, GRAN TURISMO 5**

**029> NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT**

**030> VANQUISH**


## STAŁE


**031> ACHIEVEMENT UNLOCKED**
Felieton Kroogera specjalnie dla Was.

**058> RECENZJE**
Jak zawsze, felieton otwierający recenzje.

**086> RETROPLUS**
Zagłębiamy się w zamierzchłe czasy konsol, oldschoolowych gier i akcesoriów.

**095> FAQ**
Listy od czytelników w imadle DrMaxa i ekipy.

**098> FINISHER**
Punchliner Grabarza na zakończenie.


## RECENZJE


**059> CLASH OF THE TITANS**

**060> METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER**

**064> AQUA: NAVAL WARFARE**

**064> AFTER BURNER CLIMAX**

**064> RAYSTORM HD**

**064> VOODOO DICE**

**065> TRAUMA TEAM**

**066> MASS EFFECT 2: OVERLORD**

**066> DRAGON AGE: POCZĄTEK – KRONIKI MROCZNYCH POMIOTÓW**

**067> MODNATION RACERS /PSP**

**068> LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4**

**070> LAST REBELLION**

**071> JOE DANGER**

**072> SNIPER: GHOST WARRIOR**

**073> EARTHWORM JIM HD**

**073> DOOM II**

**073> BEN 10 ALIEN FORCE: THE RISE OF HEX**

**073> THINGS ON WHEELS**

**074> DEMENTIUM II**

**074> BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW**

**074> LEGEND OF KAY**

**075> PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS /PSP**

**076> ALPHA PROTOCOL**

**078> WHAT DID I DO TO DESERVE THIS, MY LORD!? 2**

**078> LITTLEBIGPLANET GOTY EDITION**

**079> GREEN DAY: ROCK BAND**

**080> SINGULARITY**

**082> NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA HEROES 3**

**083> SBK X SUPERBIKE WC**

**084> TOY STORY 3**

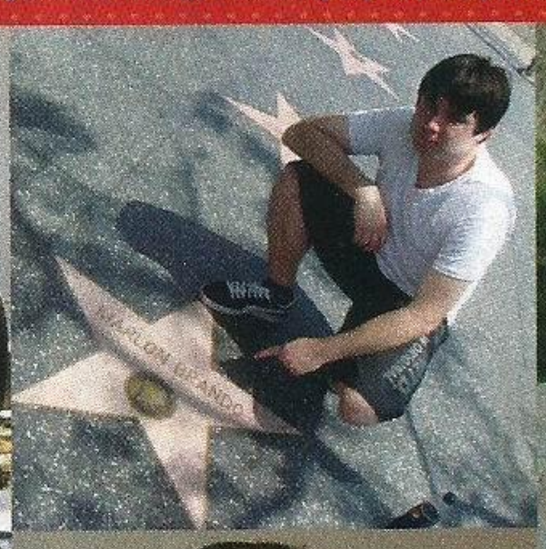
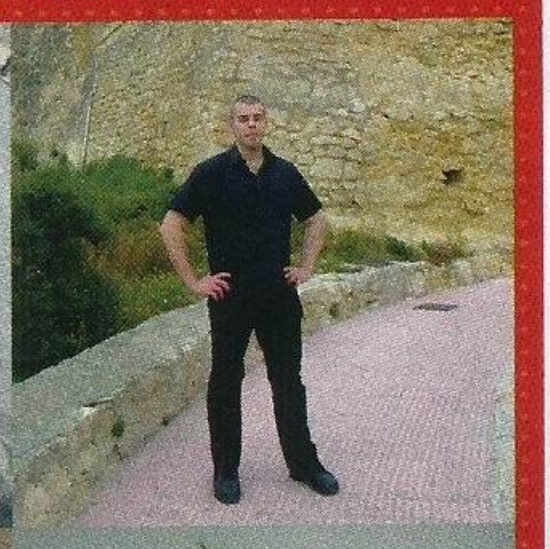
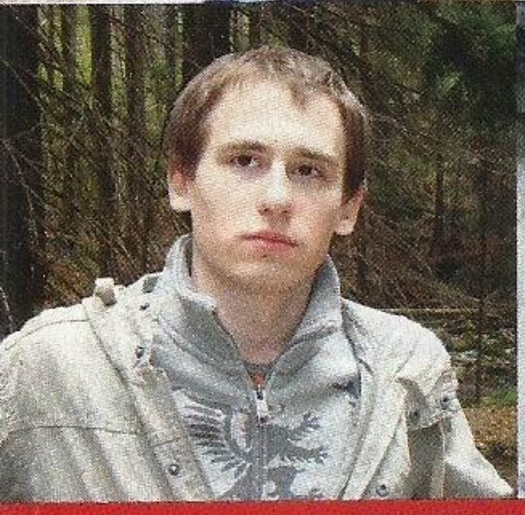
# inFAMOUS Gears of Creed

## Echa E3. Plus: Ukrytym sztyletem, Lancerem i elektryką go!

Coś drgnęło w powietrzu i zmieniło się po tegorocznym E3 – mam wrażenie, że bezpowrotnie. Microsoft pogrzebał swoją szansę zaprezentowania swoim obecnym klientom, a więc posiadaczom Xboxa (których określa się przecież mianem hardcore'owych graczy, bo to posiadacze Xboxa kupują najwięcej kipiących testosteronem strzelanin, i to oni najwięcej czasu spędzają na graniu w sieci), że Project Natal – pardon, Kinect, będzie czymś więcej, niż tylko rozbudowanym o nowe funkcje EyeToyem. Oczywiście chciałbym się mylić, ale nie wyobrażam sobie w jaki sposób podłączenie Kinecta do Xboxa 360 ma wzbogacić moje „doświadczenie" płynące z obcowania z grami, z którymi spędzam wolny czas; co takiego zaoferuje mi Kinect, czego nie jestem w stanie zrobić przy pomocy joypada? Mam chodzić przed telewizorem w kolejnej Forzie, żeby obejrzeć samochód z każdej strony? Gibać się na boki spływając pontonem rwącą rzeką? Odbijać lecące w moją stronę kule? Dajcie spokój. Oczywiście nie twierdzę przez to, że Microsoft strzelił sobie w stopę – oni po prostu szukają nowych klientów i być może dzięki Kinectowi ich znajdą, a dla hardcore'owej braci szykują przecież Gearsy i Halo. Tyle, że nie widzę grania bez kontrolera w coś, co nie jest rozdmuchaną minigrą. Każdy, absolutnie każdy z branży, z kim rozmawiałem na temat Kinecta, jest zawiedziony i rozczarowany. Nadzieje prysły jak bańka mydlana. Sony z kolei promuje 3D i nie powinniśmy się temu dziwić, bo japoński koncern zawsze próbował przecierać nowe szlaki. Walkman, Betamax, mini-dysk, Blu-ray i tak dalej. Oczywiście nie wszystkie z tych pomysłów zagrały, ale takie jest ryzyko wprowadzania nowych technologii. Istotne jest to, że 3D będzie w grach opcjonalne, a nie obligatoryjne, a mogę się założyć, że za niecały rok niemal sto procent sprzedawanych telewizorów będzie miało naklejkę „3D ready". Z kolei Move to – wydawałoby się – bezpieczna ścieżka; przecież to praktycznie sprawdzony już od lat wiilot plus mieszanka core'owych i casualowych tytułów. Core'owcy już wygrali – zapewne każda strzelanina fps i tpp od tej jesieni będzie opcjonalnie, warto powtórzyć – opcjonalnie – wspierać Move, natomiast czy uda się podbój rynku graczy niedzielnych? Oto jest pytanie.

Nintendo to... Nintendo. 3DS zawojuje świat, a Ninny przytuli na każdym egzemplarzu parę jenów. To przecież jedyna firma z Wielkiej Trójki, która nie dopłaca do konsol nawet w momencie premiery. Czekamy i czekamy aż w końcu Big N zainteresuje się naszym rynkiem i... Nie możemy się doczekać. Broda już mi urosła do pasa od tego czekania; chyba zacznę zaplatać ją w wikińskie warkocze. Niemniej, pozostaję przy nadziei.

No dobra, to lecimy z lipcem – w tym miesiącu trzy duże strzały to reportaże na temat murowanych hitów: Assassin's Creed: Brotherhood, inFAMOUS 2 oraz Gears of War 3. Mielu opracował megaraport z E3, w którym dzieli się wrażeniami z kontaktu z premierowymi grami, mamy też sporo recenzji, jak na ten okres – choćby MGS Peace Walker, Singularity, czy LEGO Harry Potter. Stay frosty i do przeczytania za miesiąc – widzimy się na początku sierpnia. //Gulash

## Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

**MARCIN GÓRECKI // Gulash**
fifa 12

Jeśli FIFA nie wprowadzi na naszych Mistrzostwach Europy jakiegoś systemu powtórek video bądź dodatkowych sędziów za bramką, chyba przestanę śledzić piłkę nożną. Z drugiej strony jakoś w Lidze Mistrzów aż takich wtop sędziowskich, jak na tym World Cupie nie pamiętam. Może wszystko jest ustawione? Może FIFA ma swojego „Fryzjera"? Może... A zresztą nieważne, i tak wirtualnie rozgromiłem Meksykiem kierowaną przez Miela Argentynę. Mała pociecha, ale zawsze.

**MARCIN SIKORA // Marcellus**
kopanie po kostkach

Kopią piłkarze słabsi tych mocniejszych, kopią się kandydaci prezydenccy, kopią silniejszych ludzie marnej konduity... Nic nowego, jak świat światem tak było i będzie. Jedyna nadzieja w tym, że Obama dostanie guzik do wyłączania internetu, a potem pomyli go z tym drugim, do wyłączania cywilizacji. Choć obawiam się, że przeżyją tylko karaluchy i ludzie. Dobra, koniec egzystencjalnego marudzenia, wracam do oglądania sędziowania na mistrzowskim poziomie. Do boju, Pomarańczowi!

**MICHAŁ MIELCAREK // Mielu**
szczęśliwy, ale marudny

Zaliczyłem pierwszy w życiu „starstruck", gdy zobaczyłem wokalistę Toola śpiewającego Bohemian Rhapsody w towarzystwie chóru gospel, orkiestry i gitarzysty APC. No, może drugi, bo pamiętam jak zaniemówiłem, gdy pierwszy raz wbiłem do redakcji i poznałem Gulasha, hehe. Spełniło się jedno z moich marzeń – byłem w Kalifornii. Tylko ja się do cholery pytam, dlaczego na plaży w Santa Monica była mgła, skoro w downtown LA było upalnie? Oglądanie MŚ o 4:30 i 7:00 rano, to jakiś koszmar, a FIFA to oszuści.

**ANDRZEJ MĄDRZAK // DrMax**
sezon anty-ogórkowy

Obrodziło mi świetnymi grami do tego stopnia, że po raz pierwszy od dłuższego czasu nie wiem za co się złapać. Red Dead Redemption co prawda zrobiony na stówę w singlu, ale kusi trybem multi. Do tego jeszcze DLC od BioWare, przygodny wyścig w Split/Second i kolejna z rzędu nieudana próba zakochania się w Alpha Protocol. A tu jeszcze zaległości na półce. Jesus El Savior, a co z pracą zarobkową i niedokończoną naukową... No nic. Czas zainwestować w cybernetyczne wszczepy.

**KRZYSZTOF JANICKI // Kaxi**
bachelor?

Siły nieczyste sprzysięgły się w tym roku przeciwko studentom i w trakcie sesji zaatakowały podwójnie: wystawą E3 i Mundialem. W momencie kiedy czytacie te słowa albo oblewam dyplom licencjacki, albo myślę o wrześniu – szansę są fifty-fifty. Chociaż najprawdopodobniej tak jak wszyscy oglądam półfinały. Mistrzostwa wprawdzie zaczęły się słabo, ale mecze takie jak USA – Ghana to aż przyjemnie oglądać. Żal tylko Koreańczyków...

**GRZEGORZ BROL // Fax**
one million troops!!!

E3 za nami, więc z tego miejsca chciałbym podziękować współpracownikom NEOgo.pl, z którymi przygotowaliśmy prawie 200 newsów z imprezy. Dobra robota. Które z nich zapamiętałem? Z tym może być problem, bo nadmiar informacji dał mi się we znaki. Koniec końców najbardziej uśmiałem się na konferencji Konami. Kevin Butler też dał radę. Szkoda, że Molyneux nie miał długiego przemówienia. Miyamoto też nie będzie miło wspominał wystąpienia na scenie.

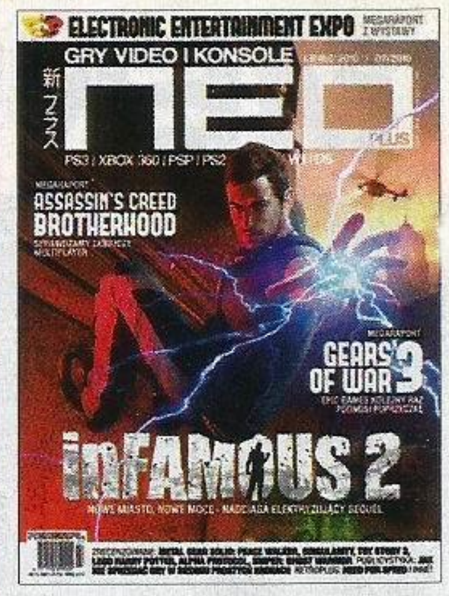
**PAWEŁ KAZIMIERCZAK // Gonzo**
„mistrzostwa świata" w sędziowaniu

Przez dwa lata zdążyłem zapomnieć, że piłka nożna skondensowana w liczbie czterech meczy na dzień potrafi zdezorganizować nawet życie pełne wolnego czasu. Zdecydowanie zasłużyłem na jakieś trofeum albo chociaż 5G achievementa. Konsoli najczęściej używałem do FIFA 10 i zaskoczony zauważyłem brak kilku reprezentacji. Nici ze zdobycia pucharu Ghaną... A w wersji mundialowej nie ma polskiego śmiechowego komentarza. I bądź tu mądry.

**MICHAŁ SZYMCZAK // sasori**
śmichy-chichy

Śmiechowe to tegoroczne E3. Małymiętki pokazał miętkie szoł. Sony niczym specjalnym nie zaskoczyło, uparcie promując swoją czarną wersję Wii. Wielkie N natomiast nie dość, że pozamiatało nowym 3DS, to jeszcze skopało leżących konkurentów listą gorących sequeli. A tak poza tym, to jest w co grać. Ledwie wyrobiłem RDR na 100%, a w kolejce na wymasterowanie stoi kilka mocnych tytułów. A mamy lipiec. No wierzyć mi się nie chce, jesteśmy w raju dla graczy, ani chybi.

**Special Guest Stars:** Krooger, zooltar




**Numer** 136 // **lipiec** 2010
**issn** 1505-8204 // **index**: 345342

**MAGAZYN**
**Redaktor naczelny:** Marcin Górecki
//gulash@neo-plus.pl
**Z-ca red. nacz:** Marcin Sikora
//marcellus@neo-plus.pl
**Z-ca red. nacz:** Michał Mielcarek
//mielu@neo-plus.pl
**Redaktor, WWW:** Grzegorz Brol
//fax@neo-plus.pl

**Współpracują:** Patryk Bukowiecki, Krzysztof Janicki, Paweł Kazimierczak, Miłosz, Andrzej Mądrzak, Michał Szymczak, Adam Zdanowski,
**Hall Of Fame:** Anek, Banan, Brat, Flik, Janush, Joseph, Matt, Merlin, Nolster, Origin, OG, Oskar, Qoora, Vandal, Wicik

**Oprawa Graficzna:** IDG
**Korekta:** Mac daddy
**Druk:** ELANDERS Polska

**Adres do korespondencji:**
NEO PLUS, Ursynowska 24/26 lok 26
02-605 Warszawa

**Email:** redakcja@neo-plus.pl
**Internet:** www.neogo.pl
**Wydawca:** Independent Press

**PRENUMERATA I ARCHIWALIA**
**Email:** prenumerata@neo-plus.pl
**Hotline: (22) 716 87 98** w poniedziałki w godzinach 13-15

**REKLAMA**
**Email:** reklama@neo-plus.pl

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

## LICZBY MIESIĄCA

**6** – milionów dolków wydało Activision na bibkę poprzedzającą E3. W Staples Center, gdzie kilka dni później Lakersi wygrali NBA, wystąpili: Usher, Jane's Addiction, David Guetta, Chris Cornell, Maynard James Keenan, N.E.R.D., Eminem i Rihanna. Właśnie tak Acti wydaje pieniądze graczy. Ale nie złośćcie się, bo przyoszczędzili – do picia był tylko browar. Rozwodnion *(nie, amerykański – Gul)*.

**17** – sierpnia, dzień rozpoczęcia gamescom 2010. Tego dnia Microsoft zamierza ogłosić cenę Kinect. Tak bardzo lansował to cacko na E3, przygotował nawet show poświęcony tylko Kinectowi, a ceny podać zapomniał. Albo się wystraszył Sony. Cena Move jest do przyjęcia. Jak odpowie MS?

**249** – dolarów ma, według analityków, kosztować 3DS w USA w dniu premiery. Minimum. Nasi ulubieni wróżbici przewidują, że Nintendo może zażyczyć sobie maksymalnie pięćdziesiąt martwych prezydentów więcej, ale progu 299 zielonych nie odważy się przekroczyć. Trzysta baksów = w europie trzysta euro i już wiemy, jak skończy 3DS w naszym kraju. Marnie.

**45600** – liczba szczęśliwców, którzy spędzili kilkanaście lub kilkadziesiąt godzin w samolotach, tylko po to, by przylansować się, że byli w Los Angeles. Zwątpiliśmy w sens E3, bo większość gier widzieliśmy wcześniej na rozmaitych pokazach, a nowości można było policzyć na palcach jednej ręki. 3DS uratował sytuację. Dzięki, Ninty.

**60000** – liczba użytkowników Home, którzy nie musieli tłuc się kilkanaście lub kilkadziesiąt godzin samolotami, by obejrzeć konferencję Sony albo zobaczyć stoisko giganta na E3. Wystarczyło usiąść przed telewizorem, podpiąć konsolę do netu i przenieść się w kilka minut do LA. Okej, zgrywamy się. E3 jest wielkim świętem branży i graczy, cieszymy się, że mogliśmy w nim uczestniczyć.

# Gry się zmieniają!
## Steruj ciałem za pomocą ...
# KINECT

Zamów info o preorderze na ultima.pl/kinect

KINECT for XBOX 360

## Mafia II + bonusy PS3 / X360 / PC

od 119,90

Premiera 27.08

« Dla Ciebie: kody na dodatkowe stroje/wozy! Szczegóły na ultima.pl
« Mafijne perypetie w kontynuacji hitu!
« W pełni "żywe" miasto!
« Świetnie odwzorowany klimat lat 40/50-tych!

# OFERTA NA LIPIEC

## Nowy XBOX 360 250GB

1099 ,-

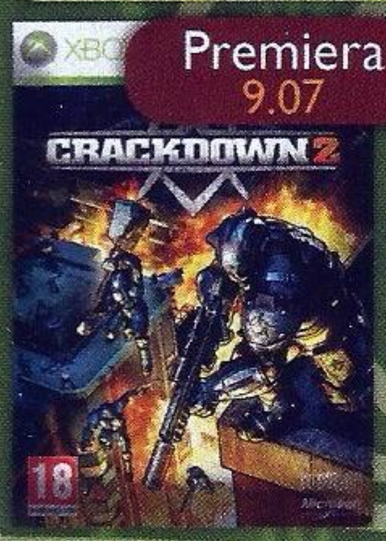
Premiera 15.07

« Gotowy na Kinect!
« 30% mniejszy do poprzednika
« Aż 250 GB pojemności na dysku twardym
« Układy w technologii 45 nm

## Crackdown 2 XBOX 360

~~199,90~~ 169,90

Premiera 9.07




« Buttony przypinane z motywem Crackdown 2! Szczegóły na ultima.pl
« Druga część hitu tylko dla posiadaczy Xbox 360!
« Pełna polska wersja językowa
« Duże miasto i wielu graczy na raz (multiplayer)

## Demon Souls Black Edition PS3

~~229~~ 189,90

Premiera 25.06

« Kultowa gra RPG wreszcie w wydaniu EU!
« Poradnik strategiczny
« Oficjalny soundtrack
« Wzmacniane, specjalne opakowanie
« Edycja podstawowa tylko 149,90

## Medal of Honor PS3 / X360 / PC

od 129,90

Premiera 15.10

« MOH Frontline gratis dla wersji PS3!
« Zamów i zagraj w betę! Szczegóły na ultima.pl
« Współpraca twórców z członkami Tier 1 Operations
« Misje najbardziej elitarnych sił wojskowych

**Nie tylko premiery! Nie przegap tych okazji!**

| | | |
|---|---|---|
| · Split/Second Velocity ... 159,90 | · Uncharted 2 ... 89,90 | · Unreal Tournament 3 ... 39,90 |
| · Alier ... 119,90 | · Pure Football ... 99,90 | · Sonic thr Hedgehog ... 49,90 |
| · Final Fantasy XIII ... 119,90 | · Red Dead Redemption ... 199,90 | · Dark Sector ... 49,90 |
| · Borderlands PS3 ... 119,90 | · Ratchet & Clank: A Crack in Time ... 89,90 | · Aliens vs Predator Survivor Edition ... 159,90 |
| · Virtua Fighter V ... 59,90 | · Batman: Arkham Asylum GOTY ... 149,90 | · Elder Scrolls Oblivion GOTY ... 89,90 |
| · Little Big Planet GOTY ... 129,90 | · Pro Evolution Soccer 2010 ... 119,90 | · Więcej ... ultima.pl |
| · Resident Evil 5 Gold ... 119,90 | · God of War Collection ... 119,90 | |
| · Lost Planet 2 ... 139,90 | · Tekken 6 ... 89,90 | |
| · Bioshock 2 ... 99,90 | · Prototype ... 99,90 | |

PS3

ULTIMA
Sklep Elektroniczny Rozrywki
SKLEP: (22) 624-78-16
BIURO: (22) 485-52-11
ultima@ultima.pl
WWW.ULTIMA.PL

# NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

# WELCOME TO E3 EXPO!

## ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

Los Angeles, 15-17 czerwca 2010

### JEDEN NOWY HANDHELD, JEDNA NOWA WERSJA STAREJ KONSOLI, MACHANIE NA EKRANIE I TRZYDE, A DO TEGO TONA GIER. E3 2010 NIE ROZCZAROWAŁO

**Tego nikt się nie spodziewał. W opinii większości graczy i dziennikarzy, Nintendo przygotowało najlepszą konferencję podczas tegorocznego E3.** Ciekawą, pełną nowiutkich, ociekających miodem tytułów, skierowaną do prawdziwych graczy. No i pokazali 3DS. Podczas, gdy Sony i Microsoft dopiero przygotowują się do wejścia na zdominowany przez Wii rynek gier obsługiwanych kontrolerami ruchu, Ninty idzie krok dalej, tworząc przenośną konsolkę z ekranem wyświetlającym obraz w 3D, który można zobaczyć bez okularów. Czy ktoś jest w stanie zatrzymać Japończyków? Na szczęście dla nas graczy, na tegorocznym E3 nie zabrakło prawdziwych gier, a zarówno Sony, jak i Microsoft przygotowały kilka miłych niespodzianek. Przed Wami raport z Los Angeles.

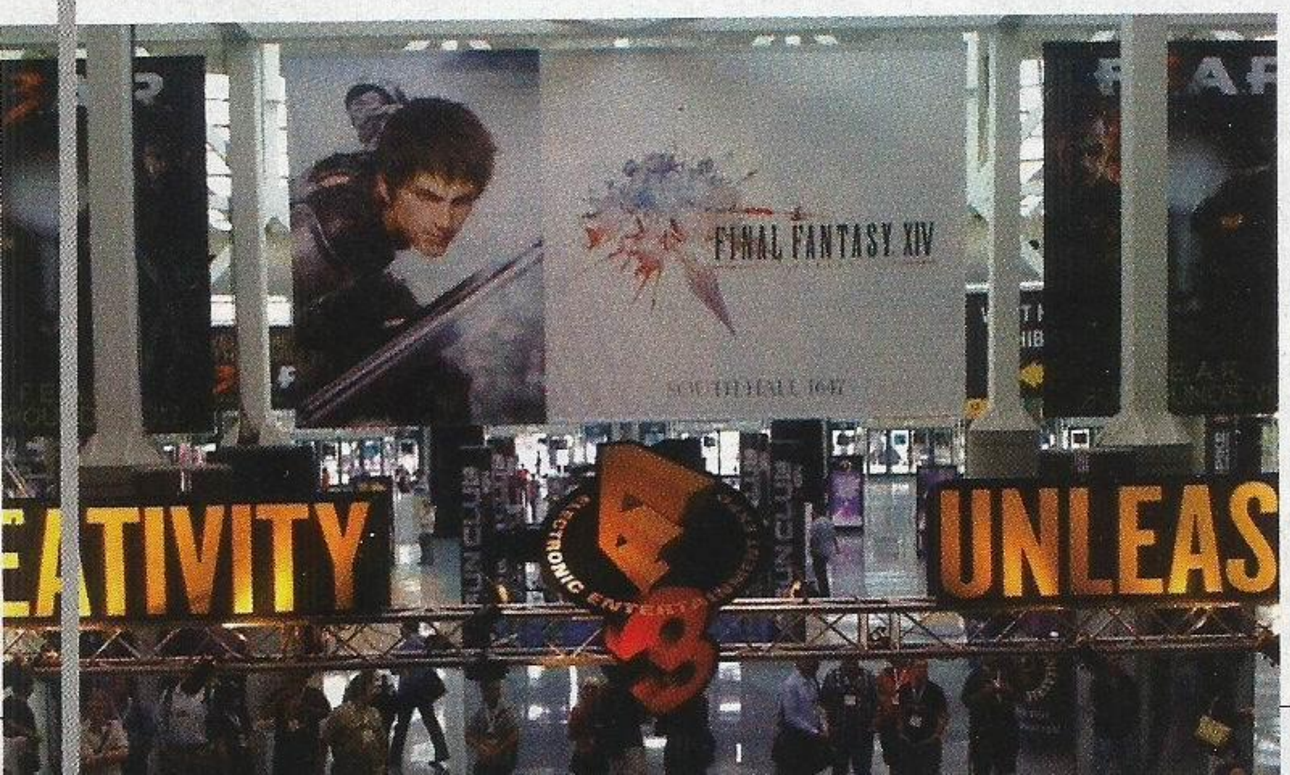
#### KONFERENCJA NINTENDO

**O nowym handheldzie Nintendo możecie przeczytać w poświęconym mu specjalnie materiale.** Warto tutaj zaznaczyć, że sposób jego prezentacji nie zostawiał nic do życzenia. Zaczęło się od trailera Kid Icarus Uprising, który nie tylko olśniewał oprawą, ale też rozbawił widzów, gdy bohater gry przeprosił za spóźnienie (o grze mówiło się od premiery Wii). Następnie zebrani goście obejrzeli filmik, w którym największe szychy Nintendo uciekały przed Bowserem, co miało symbolizować efekt rozgrywki w 3D, ponieważ nie da się pokazać działania 3DS na wielkim ekranie. Na salę weszło kilkadziesiąt hostess, które podchodziły do każdego i pozwalały przez chwilę pobawić się handheldem. Mają rozmach sk...ośnoocy szefowie Nintendo ;-)

#### WTOPA LINKA

Zelda Wii została zaprezentowana na samym początku. Zaczęło się od miłego zwiastuna, który wyjawił podtytuł (Skyward Sword). Potem na telebimie pojawił się Miyamoto i pokrótce opowiedział, dlaczego przy nowej Zeldzie największy nacisk położono na sterowanie wiilotem wzbogaconym o Motion Plus. Następnie na scenę wyszedł bliżej nieznany pracownik Nintendo i próbował zademonstrować grę na żywo, ale coś mu nie szło. Na telebimie znów pojawił się Shigsy, który stwierdził, że sam to zrobi lepiej. Kilka efektów świetlnych udających teleportację później Miyamoto był już na scenie. Sednem pokazu miało być zaprezentowanie możliwości, jakie daje Motion Plus. Niestety, z powodu dużej ilości różnego rodzaju sprzętu na sali, wiilot dosłownie zwariował i nie reagował na ruchy Japończyka. Wyraźnie zdenerwowany Shigsy zapewnił, że sterowanie w normalnych warunkach sprawdza się doskonale i będzie można się o tym przekonać grając na stoisku Nintendo.

Wpadka obniżyła poziom podniecenia nową Zeldą, ale szybko dało się o niej zapomnieć, ponieważ Nintendo zaprezentowało szeroki wachlarz gier dla Wii. Co warte odnotowania, podczas konferencji pokazano tylko jeden tytuł, który można określi casualowym. Było to WiiParty, które zastąpiło mocno wysłużone Mario Party. Reszta zaprezentowanych gier celowała w wyrobione gusta wieloletnich fanów Ninty.




jeszcze wspomnieć o NBA Jam, a także zaprezentować Just Dance 2, Metroid: Other M, Epic Mickey oraz Golden Sun: Dark Dawn na NDS. Swoją drogą, tej ostatniej konsoli poświęcono mało czasu, ale to nie powinno dziwić w obliczu prezentacji 3DSa.

**XBOX LIVE OFICJALNIE ZADEBIUTUJE W POLSCE JESIENIĄ 2010 ROKU. PRZYNAJMNIEJ ZAPOWIEDZIANO MOŻLIWOŚĆ PRZENIESIENIA ISTNIEJĄCYCH JUŻ KONT UŻYTKOWNIKÓW ZAŁOŻONYCH NA ADRESY ZAGRANICZNE**

#### WII ZNACZY GRY

Zaczęło się od nowej sportówki od Square Enix, Mario Sports Mix, na którą złoży się kilka dyscyplin – będą między innymi koszykówka, hokej na różnorakich powierzchniach, siatkówka i zabawa dwa ognie. Zaraz potem przyszedł czas na dwa tytuły, które uderzyły w najczulsze struny sentymentu. Pierwszy to GoldenEye 007 od Activision, czyli nowa wersja mega-hitu z N64, a szanowani twórcy trylogii Metroid Prime, Retro Srudios, uraczą nas nowym Donkey Kongiem o podtytule Country Returns.

Kolejną niespodzianką był Kirby's Epic Yarn. Gra wygląda, jakby była pozszywana z kawałków materiału. W związku z tym Kirby może marszczyć tkaninę, rozpruwać szwy, rozpinać zamki czy chwytać się guzików. Swoją drogą, niezła gra słów – „yarn" to zarówno włóczka, jak i historyjka. N w ciągu dwóch godzin zdążyło

Konferencja Nintendo była najmocniejszą, jaką ta firma zorganizowała od kilku dobrych lat. Mało bzdur (nie było Vitality Sensor!), sporo gier dla HC-fanów N i wgniatająca w ziemię prezentacja 3DS. Firma jest w coraz lepszej formie, a Wii ma przed sobą rok pełen świetnych tytułów.

#### KONFERENCJA MICROSOFTU

**Microsoft mógł zapunktować na swojej konferencji, ale niejako sam pozwolił, by zaskoczenie nie zagościło na twarzach fanów Xboxa 360.** Po pierwsze Natal, od teraz znany jako Kinect, miał odrębne show. I jest to właściwe określenie, bo występ cyrkowców z plastikowym słoniem na czele był przekombinowany i nic dziwnego, że zażartowało z niego Sony na swojej konferencji. Drugi powód to może nie bezpośrednia wina Microsoftu, ale skoro taki gigant nie potrafi utrzymać tajemnicy, to chyba

nikt nie da rady – jeszcze przed konferencją Microsoftu zobaczyliśmy nową, zgrabniejszą wersję konsoli Xbox 360.

**SLIM, KINECT I XBOX LIVE PL**

Nowy Xbox jest mniejszy od leciwego brata, ale nie ma mowy o takiej miniaturyzacji, jaką Sony udało się wyczarować przy okazji PlayStation 2 i PS2 Slim. Konsolkę zaprezentowano w fortepianowoczarnym kolorze, co potwierdziło informacje, z których wynikało, że skoro Kinect zadebiutuje w takiej wersji kolorystycznej, to i Xbox 360 musi do niego dołączyć. Wygląd i kolor to sprawy drugorzędne, bo najważniejszy jest dysk o wielkości 250 GB, wbudowany moduł Wi-Fi oraz... obietnice, że tym razem wentylator nie będzie głośno pracował. Może nie od razu też cicho, ale poprawa w tym temacie nastąpi. Mniejszy Xbox 360 będzie sprzedawany w Polsce od 16 lipca, a sugerowana cena ma się utrzymać na poziomie konsoli Xbox 360 Elite.

W tym roku najważniejsze były nowe kontrolery. Kinect to dla Microsoftu wydarzenie tak wielkie, jak start nowej konsoli. Nowa zabawka pozwoli również przedłużyć cykl życia X360 o kolejne pięć lat. Niestety, Kinect skierowany jest do graczy niedzielnych. Xbox 360 będzie teraz wypisz, wymaluj centrum domowej rozrywki, które użytkownicy będą kontrolować za pomocą futurystycznego gadżetu. Kinect rozpozna osobę siedzącą na kanapie, odpali jego indywidualne skróty do ulubionych usług, a polecenia będzie można mu wydawać za pomocą gestów i głosu.

Microsoft mocno promuje łatwy dostęp do darmowych video rozmów, serwisów społecznościowych i mikroblogów. Do tego trzeba dodać słuchanie muzyki, oglądanie filmów oraz kanałów sportowych ESPN z powtórkami i tonami dodatków. Naturalnie interfejs jest banalnie prosty i każdy opanuje go w locie. Czy te usługi zobaczymy w Polsce? Na pewno nie wszystkie, jak zwykle sprawy skomplikują problemy z prawami autorskimi. Ale czemu w ogóle wspominamy o naszym kraju? Otóż Xbox Live oficjalnie zadebiutuje w Polsce jesienią 2010 roku. Microsoft nie przyłożył wielkiej wagi do tego ogłoszenia, wspominając mimochodem o krajach, które w końcu będą mogły oficjalnie zagrać poprzez Xbox Live. Przynajmniej zapowiedziano możliwość przeniesienia istniejących już kont użytkowników założonych na adresy zagraniczne. Cieszycie się?

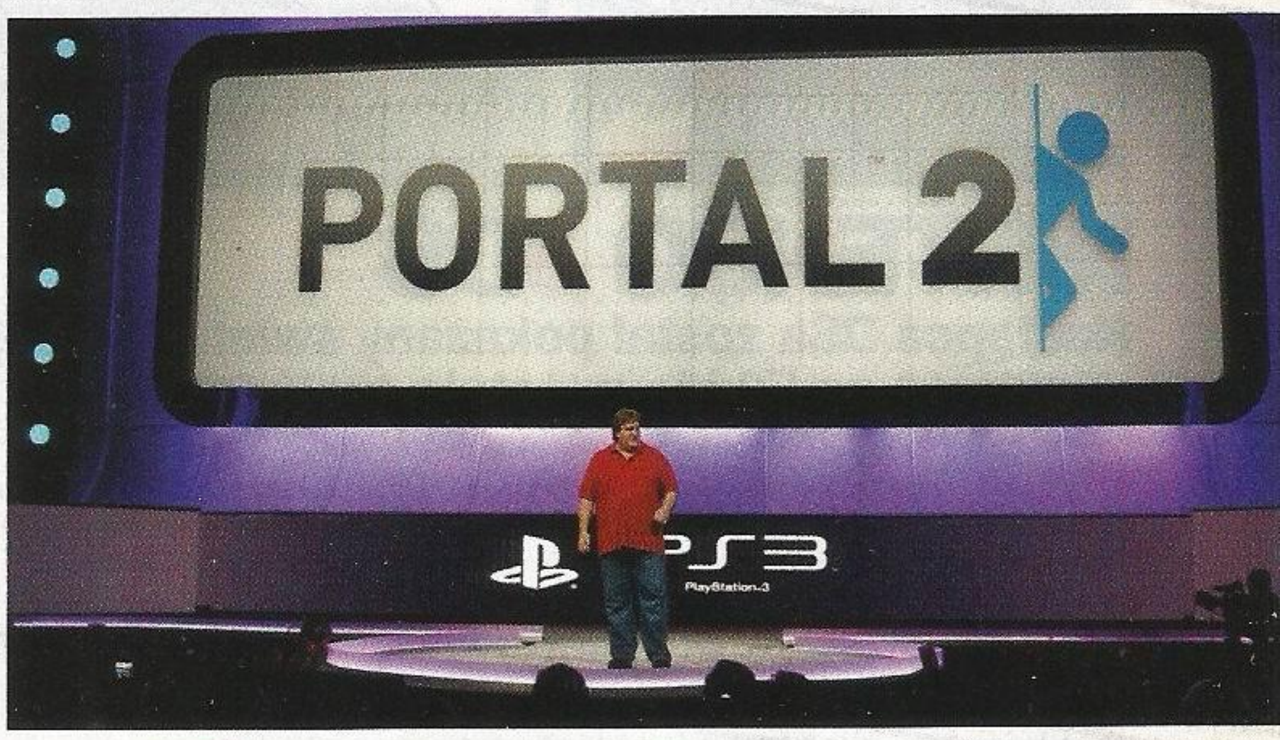
**A CO Z GRAMI?**

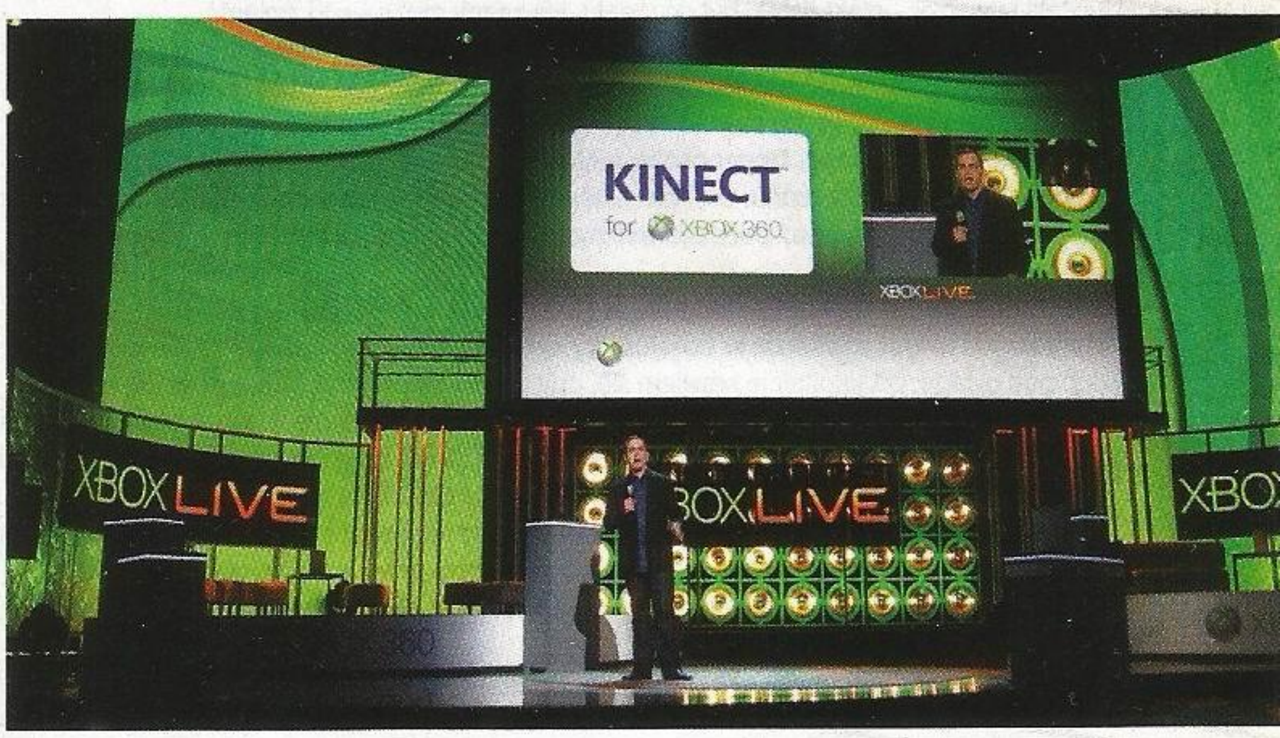
MS nie pokazał żadnego sensownego core'owego tytułu na Kinect, a jedynie zatrzęsienie gier muzycznych, sportowych i zestawów rodzinnych. Kinect Sports wygląda, jak klon Wii Sports, a zabawa z wirtualnymi zwierzaczkami w Kinectimals przypadnie do gustu najmłodszym graczom. Wygląda ślicznie i może być sporym hitem. Fani „Tańca z gwiazdami" powinni śledzić informacje o Dance Central (Harmonix) i Dance Masters (Konami), a osoby lubiące wysiłek fizyczny zainteresują Your Shape: Fitness Evolved (Ubisoft) oraz EA Sports Active 2 (EA).

**NARESZCIE PODANO OFICJALNĄ DATĘ PREMIERY GRAN TURISMO 5 W USA. AMERYKA ZAGRA 2 LISTOPADA 2010. O EUROPIE NIE BYŁO MOWY, WIEMY JEDNAK, ŻE GRA UKAŻE SIĘ NAJPÓŹNIEJ W GRUDNIU.**

Wszystkie mapki i dodatki do Call of Duty: Black Ops otrzymają czasową wyłączność na X360. Czy Metal Gear Solid: Rising w wersji na konsolę Microsoftu dostanie cokolwiek ekskluzywnego? Nie wiadomo, ale na scenie pojawił się Hideo Kojima, więc może jest coś na rzeczy. Chłopaki z Bungie zaprezentowali Halo: Reach, a Cliff Bleszinski pokazał Gears of War 3. Z kolei Peter Molyneux dostał może ze dwie minuty, więc nie zdążył opowiedzieć choćby jednej bajki i tylko zapowiedział zwiastun Fable III. Tak naprawdę jedyną nową produkcją na X360 jest Kingdoms od Crytek, która może być odpowiedzią na serię God of War.

Microsoft nikogo w tym roku nie rzucił na kolana, bo większość informacji w takiej lub innej formie była znana przed E3. Cieszy oficjalna zapowiedź Xbox Live w Polsce, nowa konsola wygląda ładnie, ale Kinect na razie pozostaje wielką niewiadomą.




## KONFERENCJA SONY

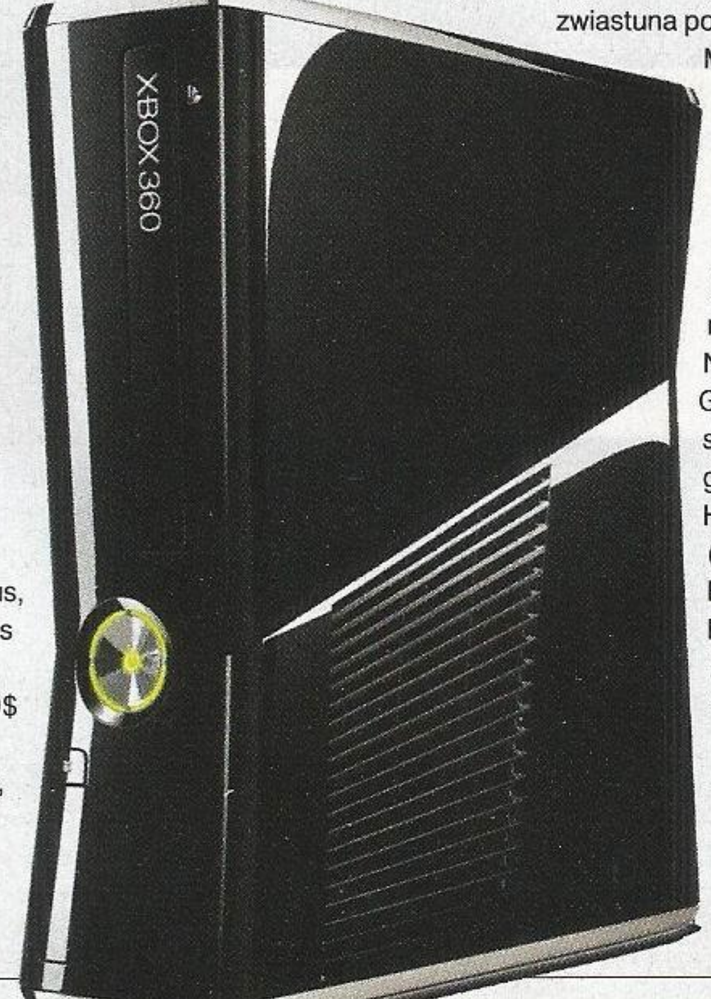
**Sony jako jedyne nie miało problemów z zaproszeniem tłumu Polaków na swoją konferencję, nawet pomimo tego, że dotyczyła ona głównie rynku amerykańskiego.** Ot, chociażby zapowiedź współpracy z Coca-Colą w USA – wiadomość kosmiczna, bo trudno sobie wyobrazić lepszy sposób dotarcia z reklamą Move do milionów potencjalnych odbiorców, niż poprzez amerykański napój narodowy, ale... No właśnie, ta informacja nie dotyczy Polski. O tym, jak polski oddział SCE będzie promować Move, i na jakim pułapie ustalił ceny urządzenia, przeczytacie w dalszej części raportu z E3, tymczasem skupmy się na konferencji.

**IT ONLY DOES: EVERYTHING**

To hasło powinno odnosić się nie do PS3, a całego oddziału PlayStation, który chce złapać kilka srok za ogon naraz. Kaz Hirai, szef SCE, dał do zrozumienia, że 3D jest przyszłością i nie ma przed tym ucieczki. Zaprezentowano Killzone 3 w 3D i zapowiedziano 20 tytułów obsługujących tę technologię, w tym Crysis 2, Gran Turismo 5 oraz MotorStorm: Apocalypse. Informacje o tej ostatniej grze wyciekły przed E3 i chyba dlatego Sony postanowiło nie skupiać się na niej podczas konferencji. W rezultacie o Apocalypse mówiono tak, jakby każdy gracz na całym świecie doskonale wiedział, że zostało zapowiedziane kilka dni wcześniej i nie jest żadną nowinką.

Ciekawie zrobiło się później, gdy usłyszeliśmy o PlayStation Plus, czyli płatnej usłudze sieciowej. PSN pozostaje darmowy, a PS Plus jest dla lubiących czuć się ekskluzywnie i mieć dostęp do demek oraz betek wcześniej od reszty świata. Amerykanie zapłacą 49,99$ za rok dostępu, a 7,99$ za miesiąc

Activision skumało się z Xboxem, więc EA współpracuje z Sony, czego efektem będą ekskluzywne dla PS3 mapy do Medal of Honor oraz zremasterowana wersja MoH: Frontline. A kupując Dead Space 2 posiadacze plejaka otrzymają w zestawie przeniesiony z Wii Dead Space: Extraction obsługujący Move!




Można było się spodziewać, że Sony skupi się głównie na prezentowaniu gier na PlayStation Move, tymczasem pokazano tylko Sorcery – zabawę w czarodzieja dla najmłodszych graczy, oraz Tiger Woods PGA Tour 11, w którym różdżka spełnia funkcję kija golfowego. Niestety, jedynie w formie zwiastuna pokazano Heroes on the Move. To pierwsza gra, w której wystąpią obok siebie Jak, Ratchet, Sly, Daxter, Clank i Bentley.

Sony podjęło jeszcze kolejną próbę walki na rynku handhledów. Na PSP ukaże się nowy God of War, a także siedemdziesiąt innych gier, w tym Kingdom Hearts, 3rd Birthday (trzecia część Parasite Eve), Patapon 3, czy... Invizimals. Tak, Amerykanie wciąż czekają na tę grę.

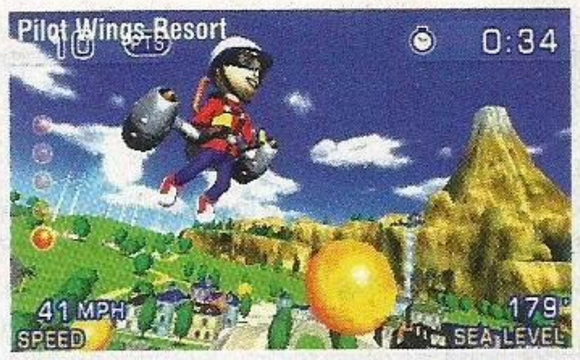
**GRUBO, ALE NIE EPICKO**

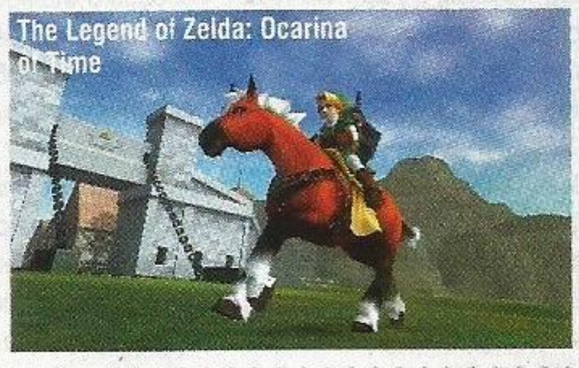
Nie pokazano nowego zwiastuna The Last Guardian. Gry w ogóle nie prezentowano na E3, być może ujrzymy ją w Kolonii, a na pewno w Tokio na TGS. Zamiast tego pokazano kolejny zwiastun Final Fantasy XIV Online, który nikogo nie zainteresował, ale już inFAMOUS 2 rozgrzał publiczność do czerwoności. Nareszcie podano oficjalną datę premiery Gran Turismo 5 w USA. Ameryka zagra 2 listopada 2010. O Europie nie było mowy, wiemy jednak, że gra ukaże się najpóźniej w grudniu.

Dwie największe niespodzianki? Po pierwsze, zapowiedź Portal 2 na PS3 – na scenie pojawił się sam Gabe Newell i przyznał, że w przeszłości trochę przesadził z krytyką konsoli Sony. W ten sposób wysłał sygnał do graczy na całym świecie – PS3 jest okej, jako konsola dla hardcore'owców, chcemy i będziemy na nią robić dopieszczone gry, nie olewajcie jej. To duża rzecz, a ludzie obecni na sali podekscytowani krzyczeli „Oh, my God!".

Drugą była zapowiedź Twisted Metal. David Jaffe wielokrotnie zaprzeczał, że pracuje nad grą, a jednak, Sweet Tooth i ekipa po raz pierwszy zrobią zadymę na PlayStation 3. Zadowoleni? Nie można liczyć na to, że za każdym razem Naughty Dog zadziwi świat prezentacją nowego Uncharted. Sony dało do zrozumienia, że działa na wszystkich frontach, jednak przez to nie skupiło się na niczym wystarczająco długo, co pozostawiło niezbyt dobre wrażenie. Ale gigant jest w dobrej kondycji, a dzięki Move oraz Gran Turismo 5 ma szansę zarządzić w tym roku.

**//Mielu & N+ crew**






# NINTENDO 3DS

## Następca DSa został pokazany światu i z miejsca go podbił. 3DS przyćmił całą resztę wydarzeń na E3 i to zupełnie zasłużenie

**Z samej nazwy można wydedukować dwie rzeczy.** Jest to następca NDSa, co widać chociażby w designie konsolki, który ma się jeszcze delikatnie zmienić. O nowym GameBoyu nikt już nawet nie wspomina. Po drugie, sprzęt obsługuje technologię 3D. Górny ekran konsoli wyświetla dwa obrazy, jeden dla lewego, drugi dla prawego oka, co pozwala na uzyskanie efektu głębi bez potrzeby zakładania drogich okularów, jak to ma miejsce w przypadku telewizorów. Kryje się w tym jednak pewien haczyk – działa to jedynie, gdy patrzy się na wyświetlacz na wprost. Dlatego właśnie ta technologia nadaje się idealnie do handheldów, w telewizorach nie sprawdziłaby się, choć na jednym ze stoisk na E3 można było zobaczyć taki telewizor – efekt daleki był od ideału, ale za rok może się to zmienić.

Zaglądanie koledze przez ramię jak gra na 3DS nie będzie miało miejsca, gdyż zobaczy się wtedy jedynie rozmazany obraz. Ciekawostką jest również fakt, że obok górnego ekranu po prawej stronie znajduje się suwak, którym reguluje się natężenie efektu głębi, a nawet da się go całkowicie wyłączyć. Obecność tej funkcji można wytłumaczyć innymi funkcjami konsoli: żyroskopu i czujnika ruchu. Gry, które będą korzystać ze sterowania ruchem, raczej nie zrobią użytku z 3D, ponieważ podczas wstrząsów nie byłoby nic widać.

### ZANURZONY W TRÓJWYMIARZE (BEZ OKULARÓW)

**Czterdzieści minut czekania w kolejce, by sprawdzić 3DSa w akcji?** To niewiele, jeśli wziąć pod uwagę, jak kapitalnie bawiłem się, gdy już się do niego dorwałem. Na pierwszy ogień poszedł MGS: Snake Eater „The Naked Sample". Był to jedynie filmik, w którym mogłem poruszać kamerą. Snake czołgał się przez zarośla w dżungli, omijając aligatory i węże, a mnie zszokowało, że obraz faktycznie jest w 3D, chociaż nie miałem na nosie okularów. Przysiągłbym, że napis Metal Gear Solid niemal wyskoczył z ekranu. Drugi szok przeżyłem, gdy kamera wyjechała z głowy bohatera i zobaczyłem Snake'a w tpp – przecież to wygląda, jak Peace Walker! Chociaż to tylko „grywalna" animacja, a wiadomo, że w grze moc konsolki pochłania m.in. Sztuczna Inteligencja.

Sprawdziłem Residenta, ale okazało się, że to tylko cudownie wyglądający filmik, który dało się zatrzymać i zrobić zbliżenie na postacie. Natomiast w Ridge Racer mogłem przejechać jedną trasę i tutaj już grafika nie zrobiła na mnie wrażenia, a na domiar złego w przypadku tej gry obraz w 3D mi się „rozjeżdżał", co może być spowodowane tym, że co chwila skupiałem się to na samochodzie, to na trasie, zamiast na jednym punkcie – czyżbym trafił na słaby punkt 3DSa?

Konsolka jest niewiele cięższa od NDSa, a grzybka analogowego nie da się aż tak bardzo pociągnąć, jak „pieprzyka" w PSP. Sprawdziłem, czy efekt trójwymiaru zniknie, gdy przysunę lub oddalę handhelda od twarzy, ale nic takiego się nie stało. Udało mi się go „zepsuć", dopiero, kiedy przechyliłem konsolkę.

Jestem totalnie zajarany, chcę zobaczyć, jakie patenty Nintendo wrzuci do Paper Mario i co wymyśli Kojima w MGSie, bo Naked Sample niczego nie wyjaśniło. Technologia jest, 3D działa bez pudła, a zapowiedź wielu „dorosłych" gier to moim zdaniem strzał w dziesiątkę.

### WIELOFUNKCYJNOŚĆ

**Poza czujnikami ruchu 3DS wyposażony jest w przyciski oraz krzyżak, a także „slide pad", który ma pełnić rolę gałki analogowej.** Dolny ekran podobnie jak w DS jest czuły na dotyk – zła wiadomość jest jednak taka, że zastosowano identyczną technologię, co w obecnym handheldzie, która nie obsługuje jednocześnie kilku punktów nacisku.

3DS może pochwalić się aż trzema wbudowanymi kamerkami o rozdzielczości 0,3 megapiksela. Jedna znajduje się nad górnym ekranem, pozostałe dwie umieszczone są po zewnętrznej stronie obudowy. Dzięki nim można zrobić trójwymiarowe zdjęcia! Ekrany różnią się rozmiarem. Dotykowy ma 3,02 cala przekątnej i rozdzielczość 320x240 pikseli. Większy wyświetlacz, o przekątnej 3,53 cala, może pochwalić się rozdzielczością 2x400x240 (po czterysta pikseli na każde oko). Warto też wspomnieć, że konsola została wyposażona w czytnik kart SD, obsługuje wszystkie gry z DSa, a karty, na których wydawane będą tytuły dla 3DS, w momencie premiery będą miały pojemność maksymalną 2GB, a w przyszłości zostanie ona zwiększona.

Nintendo nie podało oficjalnych danych dotyczących mocy konsolki. Po grach możemy stwierdzić, że jest ona przynajmniej tak mocna, jak PSP. W kilka dni po E3 w sieci pojawiła się nieoficjalna informacja, że procesor graficzny to PICA 200 firmy Digital Media Professionals. Według informacji z 2006 roku, ten taktowany zegarem 200Mhz chip potrafi przerzucić do 15,3 miliona poligonów na sekundę. Stawiałoby to 3DS w jednym z rzędzie z GameCube. Od 2006 roku mogło się jednak sporo zmienić, nie wiemy też nic o głównym procesorze, więc trzeba poczekać na oficjalny komunikat Nintendo.

### WIELOGIERNOŚĆ

**Konsola powinna wystartować we wszystkich regionach najpóźniej do końca marca 2011.** Wprawdzie na E3 developerzy przygotowali krótkie dema ograniczające się do obracania kamerą, bądź też szybkie konwersje, jednak same tytuły i ich liczba robi wrażenie. Konsolka doczeka się sporej ilości „dorosłych" gier – Resident Evil, MGS czy Ninja Gaiden powinny przypaść do gustu osobom, które ze stylem Nintendo są na bakier. Nie wiadomo ile tych tytułów trafi do sklepów na starcie 3DSa, ale nawet teraz widać, że handheld może liczyć na olbrzymie wsparcie niezależnych wydawców.

Wydaje się, że absolutnie wszyscy wierzą w sukces nowej konsoli. Trudno się im dziwić, skoro DS znalazł przeszło sto trzydzieści milionów klientów! Szkoda tylko, że nie podano do wiadomości ceny, jaką będzie trzeba zapłacić za ten mały cud techniki. Patrząc na wspaniałe funkcje konsoli, może to być niemała kwota, ale wszystko wskazuje na to, że będzie warto. ■

### ZAPOWIEDZIANE GRY

**Cubic Ninja //AQ Interactive**
**Etrian Odyssey //Atlus**
**Shin Megami Tensei: Persona //Atlus**
**Shin Megami Tensei: Devil Survivor //Atlus**
**Resident Evil Revelations //Capcom**
**Super Street Fighter IV 3D Edition (tytuł roboczy) //Capcom**
**Bomberman //Hudson Soft**
**Deca Sports //Hudson Soft**
**Kororinpa //Hudson Soft**
**Baseball //Konami**
**Contra //Konami**
**Frogger //Konami**
**Metal Gear Solid Snake Eater 3D //Konami**
**Pro Evolution Soccer 3D //Konami**
**Professor Layton and the Mask of Miracle (tytuł roboczy) //Level-5**
**Harvest Moon 3D (tytuł roboczy) //Marvelous**
**Dragon Ball //Namco Bandai**
**Gundam //Namco Bandai**
**Pac-man & Galaga //Namco Bandai**
**Ridge Racer //Namco Bandai**
**Super Robot //Namco Bandai**
**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D //Nintendo**
**Animal Crossing //Nintendo**
**Kid Icarus: Uprising //Nintendo**
**Mario Kart //Nintendo**
**Nintedogs + Cats //Nintendo**
**Paper Mario //Nintendo**
**PilotWings Resort //Nintendo**
**Star Fox 64 3D //Nintendo**
**Steel Diver //Nintendo**
**Sonic //Sega**
**Super Monkey Ball //Sega**
**Codename: Chocobo Racing 3D //Square Enix**
**Dragon Quest //Square Enix**
**Final Fantasy //Square Enix**
**Kingdom Hearts //Square Enix**
**Dead or Alive 3D //Tecmo Koei**
**Dynasty Warriors //Tecmo Koei**
**Ninja Gaiden //Tecmo Koei**
**Samurai Warriors 3D //Tecmo Koei**
**Lovely Lisa 3D //Takara Tomy**
**Naruto Shippuden Action //Takara Tomy**
**Assassin's Creed: Lost Legacy //Ubisoft**
**Ghost Recon //Ubisoft**
**Splinter Cell: Chaos Theory //Ubisoft**

# PLAYSTATION MOVE

## 15 września w Europie Sony rozpocznie wojnę z Nintendo o serca graczy niedzielnych

**Wii od dnia premiery nazywamy other-genem, bo Nintendo poszło w inną stronę, niż konkurencja i zamiast high-endowej konsoli stworzyło zabawkę z „rewolucyjnym" kontrolerem, proponując tym samym nowy sposób grania.** Będziemy musieli wymyślić nową nazwę, bo już niedługo Sony i Microsoft wejdą na rynek ze swoimi kontrolerami ruchu i staną do bezpośredniej walki z firmą wąsatego hydraulika. Ofensywę pierwsze rozpocznie Sony – piętnastego września Move pojawi się w Europie (w USA cztery dni później, a w Japonii dopiero w październiku).

Na konferencji prasowej poprzedzającej E3 poznaliśmy cenę urządzenia w Stanach Zjednoczonych. PlayStation Motion Controller będzie sprzedawany za 49,99 dolarów, a Navigation Controller za 29,99 zielonych. Wizja zapłacenia osiemdziesięciu baksów, plus kolejnych czterdziestu za kamerkę PS Eye, by w pełni cieszyć się „nowym" sposobem grania nie rozpaliła zebranych na sali, ale w rzeczywistości wcale nie trzeba kupować „gruchy", bo może ją zastąpić Dual Shock. Przyciski znajdujące się na Navigation Controllerze to te same, które są umieszczone po lewej stronie pada, więc można go trzymać lewą ręką i da się grać. Na pewno jednak nie będzie to wygodne, a poza tym – czy naprawdę chodzi o to, żeby trzymać Duala w ręku bawiąc się Move?

Nie ma sensu roztrząsać tematu, Nintendo również każe sobie płacić za „gruchę", a i tak większość zaprezentowanych do tej pory gier na Move wymaga jedynie Motion Controllera.

### CAŁA POLSKA W RUCHU

**PlayStation Move to dla polskiego oddziału SCE priorytet w tym roku.** Firma przygotowuje się na największą kampanię marketingową w swojej historii, już niedługo rozpocznie się szaleństwo związane z tym urządzeniem, będą reklamy we wszystkich mediach, oczywiście zobaczymy celebrytów bawiących się Movem. Wszystko po to, by pokazać ludziom, jak fajne jest to machanie przed ekranem i wbić im do głów, że jeśli interesuje ich taka forma rozrywki, to jedyną słuszną konsolą oferującą tego typu zabawę jest PlayStation 3. SCE Polska ma ułatwione zadanie, bo Nintendo olewa Polskę (widzieliście jakąś reklamę Wii?), przez co nasi rodacy nie mają pojęcia, że mogą ruszać się przed telewizorem już od kilku lat. To wcale nie jest bardzo dobra wiadomość dla graczy, bo jeśli w niedalekiej przyszłości Ninty jednak postanowi wejść do Polski, rozbije się o mur wybudowany przez Sony. Zwłaszcza, że nasz lokalny oddział SCE próbuje ustalić ceny Move na pułapie przystępnym dla naszych rodaków.

Efekt jest godny podziwu. PS Motion Controller będzie kosztować 149 złotych, a Navigation Controller 99 peelenów, natomiast bardzo kusząco wygląda propozycja zestawu, w skład którego wejdzie PlayStation Eye (kamerka), Motion Controller oraz dysk z demami gier rodzinnych (bez SOCOMa czy Heavy Rain). Jego cena ustalona została na poziomie 219 złotych, czyli mniej więcej tyle, ile trzeba zapłacić za nową grę. Amerykanie dostaną podobny zestaw, tylko zamiast płyty z demami, znajdzie się w nim pełna wersja Sports Champions, ale wybulą na niego aż 99,99 dolarów, czyli ponad trzysta złotych, a trzeba pamiętać, że w USA ceny podawane są bez podatku, więc zawsze należy doliczyć około 8-10 procent. Krótko mówiąc, u nas będzie taniej o ponad stówkę, a dodanie demodysku zamiast gry wydaje się dobrym posunięciem, bo w ten sposób Sony łatwiej będzie zaprezentować graczom niedzielnym, czego mogą się spodziewać po Move. No i dodatkowo firma przytuli kasę za ewentualną osobną sprzedaż Sports Champions.

### LICZĄ SIĘ GRY

**Sony zapowiada szesnaście gier na premierę Move oraz kolejnych czterdzieści w okresie świątecznym.** Co ważniejsze, wszystkie tytuły wydawane przez SCE będą lokalizowane, nawet największe popierdółki, a do podkładania głosów zatrudnieni zostaną najpopularniejsi polscy aktorzy. Miejmy nadzieję, że również najlepsi. Podczas E3 zapowiedziano wsparcie Move dla Killzone 3, więc jak łatwo wywnioskować, przygody Seva i Rico na Helghanie ponownie doczekają się lokalizacji.

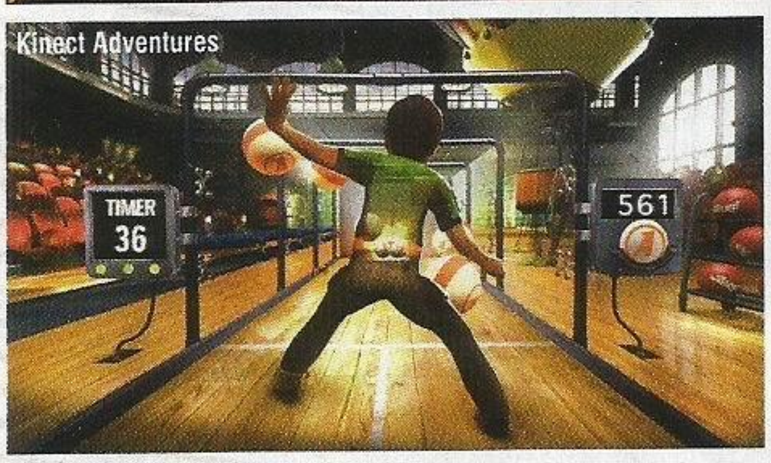
W Los Angeles można było pograć w kilka tytułów Sony, między innymi: SOCOM: Special Forces, Heavy Rain Move Edition, SingStar Dance, EyePet. Jedynym rozczarowaniem była znikoma liczba gier third-party obsługujących kontrolery ruchu. Time Crisis: Razing Storm, Toy Story 3, czy Tiger Woods PGA Tour 11 nie są megahitami. Nie przekonało nas zapewnienie, że developerzy pracują w pocie czoła nad grami na Move i mają dobre pomysły na jego kreatywne wykorzystanie. Podobno Sony zbyt późno dostarczyło devkity, więc na początek japoński gigant samotnie, bez wsparcia czołowych wydawców, spróbuje przekonać ludzi do swojej zabawki. Pierwsze efekty poznamy już niedługo. ■

### A CO Z PRAWDZIWYMI GRACZAMI?

Na początek dobra wiadomość, na E3 nie widziałem żadnej konwersji z Wii na Move. Cieszę się oczywiście, że nikt nie próbował przenieść swoich crapów z konsoli Ninty na PS3, ale już na MadWorld i No More Heroes 2 w HD bym się nie obraził. I pewnie się ich zresztą doczekam.

Jeszcze lepsze, że urządzenie działa świetnie, a ja dobrze bawiłem się grając w SOCOM 4, Heavy Rain, Resident Evil 5 i LittleBigPlanet 2. Lagi? Jakie lagi? Żadnego opóźnienia nie zauważyłem, chociaż jeśli mam być szczery, na razie Move nie przekonało mnie, że jest o wiele bardziej dokładne niż Wiilot z Motion Plusem. Ale takie są właśnie uroki grania na E3, to nie to samo, co wielogodzinne (dniowe) wnikliwe testy w redakcyjnym zaciszu.

Stale jednak zadaję sobie pytanie, czy właśnie w ten sposób chcę grać w strzelanki tpp albo platformówki. Jestem przyzwyczajony do pada i wcale nie chcę się ruszać przed konsolą. Z drugiej strony, zachwycałem się wspomnianym MadWorld, granie w Conduit i Metroid Prime 3 było ciekawym doświadczeniem, a nie wyobrażam sobie, żebym miał grać w Super Mario Galaxy na padzie. Właśnie dlatego pozwolę sobie napisać coś, co uznaję za oczywistość – wszystko będzie zależeć od pomysłowości twórców gier. Jestem bardzo ciekaw, co wymyślą developerzy i mam nadzieję, że nie skończy się na bzdurkach służących „pogłębianiu doświadczenia" tudzież „immersji" à la kierowanie bełtem w Heavenly Sword za pomocą Sixaxisa/Dual Shocka 3. Najbardziej liczę na Sony i ich studia first-party, bo na co stać Ubisoft, EA i innych (na niewiele) przekonałem się już grając na Wii. Co wymyślą „nowi" w temacie, w tym tacy mistrzowie, jak Naughty Dog czy Sony Santa Monica? Nie mogę się doczekać, żeby się przekonać, choć mam nadzieję, że skupiając się na grach na Move, nie zapomną o core'owych tytułach dla „normalnych" graczy.



# KINECT DLA KONSOLI XBOX 360

## Nintendo mówi „Wii Wiill rock you", Sony śpiewa „I like to Move it, Move it", a Microsoft... Microsoft zepsuł zabawę

**Gigant z Redmond podejmował już próby wejścia na rynek gier casualowych, ale bez podobnych sukcesów, co Sony, ani tym bardziej Nintendo.** Popularność serii Guitar Hero jest niezależna od platformy, a używając terminologii Ninty można ją uznać za „most" – produkt łączący zabawę dla hardcore'owców i graczy niedzielnych. Lipsy popularnością nie zmiażdżyły SingStara, Scene It? nie zostało drugim Buzzem. X360 zakorzenił się w świadomości konsumentów, jako konsola skierowana do graczy, natomiast „niedzielaki" wybierają Wii, ewentualnie PS2 lub PS3.

Zmiana wizerunku konsoli będzie kosztowała Microsoft wiele wysiłku i pieniędzy, a ciekawym ruchem było zaprezentowanie podczas E3 nowej wersji konsoli – jest mniejsza od starego Xboxa, czarna i błyszcząca, sprawia wrażenie droższego, a przez to lepszego urządzenia. Jednocześnie kolorem i wyglądem nawiązuje do Kinect, sugerując, że oba sprzęty stanowią część tego samego zestawu.

Właśnie, urządzenie po roku od pierwszej prezentacji wreszcie doczekało się oficjalnej nazwy. Już nie jest to Project Natal, a Kinect, co dla Amerykanów jest gierką słowną, bo „kinect" wymawia się podobnie, jak „connect", natomiast reszcie świata kojarzy się z „kinetic". Niby dobre skojarzenie, bo związane z ruchem, jednak ciężko oprzeć się wrażeniu, że Sony ubiegło Microsoft i zajęło najlepszą nazwę dla tego typu zabawki, czyli Move. Wszak gigant z Redmond reklamuje swoje urządzenie hasłem „Ty jesteś kontrolerem" – chodzi o ruszanie całym ciałem, a nie tylko machanie rękoma przed ekranem, jak u konkurencji.

### DROGIE MIEJSCA STOJĄCE

**Dociekliwi dziennikarze zaczęli zadawać pytania developerom i przedstawicielom Microsoftu, czy w ogóle da się grać na siedząco.** Zresztą, to akurat nieistotne, bo przed EyeToyem też się ruszaliśmy i nikt nie narzekał, ale co z obsługą menu albo oglądaniem filmów? Czy żeby przewinąć film trzeba będzie za każdym razem wstawać? Okazuje się, że wszystkie prezentowane na E3 programy przygotowane były tak, by działały, gdy użytkownik stoi, natomiast kwestia grania na siedząco będzie rozwiązywana w najbliższych miesiącach. Może to wyjaśnia dlaczego Kinect ukaże się w Stanach Zjednoczonych dopiero czwartego listopada, czyli niemal dwa miesiąca po PlayStation Move. Czyżby developerzy potrzebowali więcej czasu na rozgryzienie działania kamery?

W odróżnieniu od Sony, Microsoft nie podał ceny urządzenia. Niektóre sklepy, w tym GameStop, sugerują, że Kinect sprzedawany będzie w USA za 149 dolarów (500 złotych), w zestawie z X360 w wersji Arcade za 299 zielonych (tysiąc peelenów), a stówkę drożej w zestawie z X360 Elite (1340 zł). Plus podatek, bo Amerykanie podają ceny netto. Jeśli to prawda, zabawka Microsoftu będzie bardzo droga. O cenach w Europie MS na razie nie wspomniał, wiadomo już natomiast, że Kinect także na Starym Kontynencie zadebiutuje w listopadzie. Czekamy na dalsze wieście, zwłaszcza o cenie urządzenia w naszym pięknym kraju.

Na premierę Kinect zostanie przygotowanych piętnaście tytułów, gigant z Redmond na swojej konferencji pokazał sześć (m.in. od Rare, Harmonix i Ubisoftu) i żaden z nich nie jest skierowany do core'owych graczy. Your Shape: Fitness Evolved i Kinect Sports to odpowiedniki Wii Fit i Wii Sports, a Kinectimals, czyli zabawa z dwudziestoma różnymi zwierzakami, w tym lewkami i tygryskami, jest wariacją na temat Nintendogs. Dance Central z kolei kseruje Just Dance, a Joyride to proste rodzinne wyścigi. Graczy ewentualnie mogła zainteresować zajawka nowej gry ze świata Gwiezdnych Wojen, choć na pierwszy rzut oka wygląda jak shooter na szynach, w którym zamiast strzelać, odbija się pociski mieczem świetlnym. Jedynie demonstracja Forzy w 720p i 60fpsach zrobiła ogromne wrażenie, tym większe, że nie było widać laga.

### KINECT, CZYLI KINETIC?

**Możemy złośliwie przezywać Kinecta nowym EyeToyem, ale ciekawe światło na sprawę rzuciła nasza rozmowa z przedstawicielami SCE Polska.** Okazało się, że EyeToye i SingStary odniosły sukces głównie w Europie – dla przypomnienia, obie gry wymyślono właśnie na Starym Kontynencie, a o ich popularyzację z japońskim betonem Sony walczył Phil Harrison. Do Stanów Zjednoczonych wszelkie EyeToy Kinetic i tym podobne zabawki nie dotarły w ogóle lub jedynie w ilościach śladowych, stąd dla Amerykanów to, co prezentuje Microsoft z Kinectem, jest zupełną nowością.

Prezentacją Forzy z Kinectem, MS wysłał do graczy hardcore'owych słaby sygnał, że być może w przyszłości pojawią się tytuły skierowane właśnie do nich, nie ulega jednak wątpliwości, co jest celem firmy. Chce szturmem podbić rynek gier casualowych zajmowany przez Nintendo. Wydaje się, że szukanie pomysłów kreatywnego wykorzystania kamery i nowych sposobów interakcji oraz sterowania MS zepchnął na drugi plan. Jeśli jakiś third-party developer wpadnie na ciekawy pomysł, to dobrze dla niego. W tej sytuacji Move wydaje się bardziej interesującą opcją dla „prawdziwych" graczy, ale poczekajmy na zapowiedzi gier od czołowych wydawców. Conieco wyjaśni się w okresie świątecznym. ■

### LAG, ALE NIE JET-LAG

Lag, czyli opóźnienia reakcji na ruchy gracza, jest widoczny nawet dla osób postronnych i nie ma sensu się z tym faktem kłócić. Prawdopodobnie wynika z tego, jakiego rodzaju gry prezentowane były na E3. Głaskanie lwa czy granie w kręgle nie wymagają ogromnej precyzji, ale co ze strzelankami albo platformówkami? Pytanie powinno być inne. Czy w ogóle chcemy grać w strzelanki i platformówki używając Kinect?

Odpowiedź jest bardzo podobna, jak w przypadku Move – wszystko zależy od pomysłowości developerów. W fpsach fajne mogłoby być częściowe wykorzystanie kamerki, by wykonując ruch dało się rzucić granatem albo uderzyć przeciwnika kolbą lub wyjrzeć zza winkla.

Wrażenie robi sam fakt, że Natal, pardon, Kinect w ogóle działa i świetnie śledzi ruchy grającego, i to zarówno w ciemnym pomieszczeniu, jak i zatłoczonym, gdy za plecami grającego ktoś się kręci. Przebiegający kot nie wyłączy nikomu filmu. Mimo to, nie jestem przekonany, czy chcę się bawić w ten sposób. EyeToy jest fajną zabawką, ale grałem przy jego wykorzystaniu rzadko i podejrzewam, że podobny los czeka Kinect.

PS2 PS3 PSP XBOX360 NDS WII

IN GAME WE TRUST

CODE

169

179

WIELKA WYPRZEDAŻ UŻYWANYCH GIER

INFO TELE FONICZNIE

KONSOLE
GRY
AKCESORIA

GRY OD 20 ZŁOTYCH

PSP 3004 579

Ps3slim 250GB +HDMI 1229

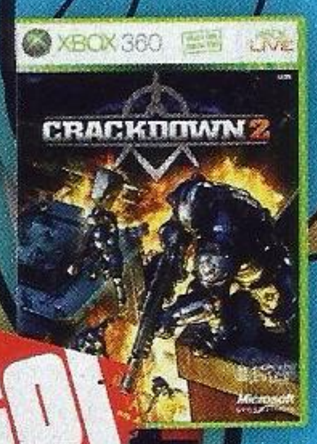
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
RATY

SUPER SZYBKIE PRZESYŁKI KURIERSKIE 24H

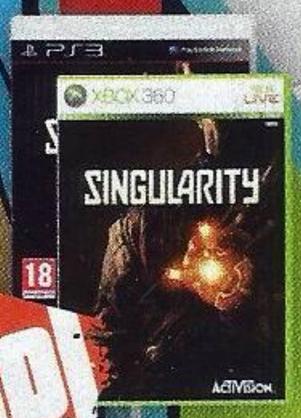
888

NINTENDO DSI 549

879




tel

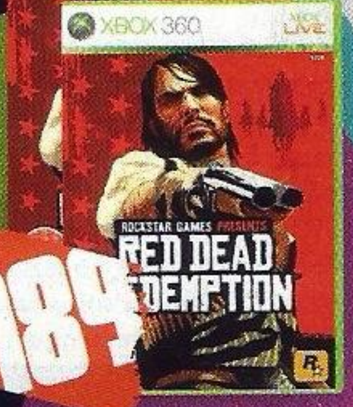



tel

NAJ WIEKSZY W POLSCE WYBÓR FILMÓW BLURAY

CZYNNE PON.-PT. 11-19 SOB. 10-15

# KONSOLOWA RELIGIA




189

tel

02-555 WARSZAWA AL. NIEPODLEGŁOŚCI 133

0 503 624 692 022 498 99 93

www.madgames.pl

MAD GAMES

X360, PS3 > UBISOFT > LISTOPAD 2010

# DRIVER: SAN FRANCISCO

## Wybudzony ze śpiączki glina walczy ze złem używając mocy teleportacji. Że co?

Driver nie może spocząć w grobie, ciągle komuś przychodzi do głowy, żeby po raz kolejny przywrócić tę serię do życia. Tym razem zaliczy częściowy powrót do korzeni, bo miejscem akcji będzie San Francisco (tu ukłon w stronę pierwszej części), a bohaterem będzie Tanner ścigający Jericho znanego z drugiej części gry. Jak dotąd brzmi nieźle, ale poczekajcie, aż dowiecie się o mocy zwanej Shift.

Na początku gry dowiemy się, że Tanner znajdował się w śpiączce, po której zyskał niezwykłą moc teleportacji do dowolnego samochodu, za wyjątkiem tego, który aktualnie ściga. A może tak naprawdę on wciąż śpi, a akcja gry rozgrywa się w jego głowie? Normalnie zwiędłem w uszach, kiedy to usłyszałem. Nic głupszego nie dało się wymyślić?

Na początku Shift będzie działać w bardzo ograniczony sposób, da się przenieść tylko do samochodów znajdujących się tuż obok wozu bohatera. Później pojawi się możliwość przełączenia się na widok z helikoptera i muszę przyznać, że robi to wrażenie, bo z góry widać setki samochodów jeżdżących po ulicach San Francisco. Miasto żyje niezależnie od tego, co robi gracz i gdzie się znajduje. Korzystając z tego widoku, dużo łatwiej przeskoczyć do furki znajdującej się o kilka przecznic dalej. A na sam koniec Tanner stanie się tak potężny, że Shift obejmie całe miasto podzielone na cztery dzielnice. Autorzy chwalą się, że w sumie przygotowali dwieście mil dróg, co jest wynikiem imponującym, a do dyspozycji gracza oddadzą ponad sto licencjonowanych samochodów. Bomba.

Do czego może przydać się Shift? Wyobraźcie sobie, że ścigacie zbiega, ale cały czas Wam się wymyka, więc przełączacie się na widok z helikoptera i szukacie nadjeżdżającej z naprzeciwka ciężarówki znajdującej się kilka przecznic dalej. Ważna uwaga – czas zwalnia, ale nie zatrzymuje się, pościg wciąż trwa, gdy korzystacie z mocy, więc trzeba wziąć na to poprawkę, by nie przeskoczyć do furki znajdującej się zbyt blisko, bo cel Was minie zanim zdążycie zareagować. Szybka teleportacja do ciężarówki, nakierowanie się na uciekającego i bum – czołówka, po której nawiewający nie ma już dalszej ochoty do zabawy.

Autorzy zdają sobie sprawę, że używanie Shifta musi być ograniczone, bo ściganie nie miałoby sensu. Po co w ogóle wchodzić w zakręt, skoro można przeskoczyć do samochodu jadącego we właściwym kierunku? Grałem w multiplayerowe demo, w którym nie było ograniczenia i na skakaniu pomiędzy autami spędziłem więcej czasu, niż na samej jeździe. A chodziło o to, kto pierwszy zgarnie sto punktów za obijanie uciekającej furki, co sugeruje, że tryb wieloosobowy zbudowany zostanie z myślą o mocy teleportacji właśnie.

W kampanii dla pojedynczego gracza nie zabraknie misji pobocznych. W różnych punktach miasta w każdej chwili coś będzie się działo, przykładowo policja będzie ścigać uciekającego bandytę. Tanner może teleportować się do radiowozu i włączyć się do pościgu, a jeśli dopadnie uciekiniera, otrzyma nagrodę w postaci punktów doświadczenia. Te na pewno przełożą się na wzmocnienie mocy Shift, a czy na coś jeszcze, przekonamy się pod koniec roku, gdy gra trafi na półki sklepowe w wersji na konsole HD oraz Wii.

W kampanii dla pojedynczego gracza nie zabraknie misji pobocznych. W różnych punktach miasta w każdej chwili coś będzie się działo, przykładowo policja będzie ścigać uciekającego bandytę. Tanner może teleportować się do radiowozu i włączyć się do pościgu, a jeśli dopadnie uciekiniera, otrzyma nagrodę w postaci punktów doświadczenia. Te na pewno przełożą się na wzmocnienie mocy Shift, a czy na coś jeszcze, przekonamy się pod koniec roku, gdy gra trafi na półki sklepowe w wersji na konsole HD oraz Wii.

Jeśli uda się ograniczyć używanie Shifta, Driver może okazać się ciekawą ścigałką. Nie wygląda może najlepiej, ale za to już teraz śmiga w pięćdziesięciu klatkach na sekundę, a docelowo liczba ta ma wzrosnąć do sześćdziesięciu. Oby tylko nie okazało się, że Tanner tak naprawdę podłączony jest do Animusa albo coś równie idiotycznego, a powinno być co najmniej nieźle. ■

# E3 NEWSFLASH

**Mindjack (X360, PS3)**

Akcja Mindjack rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w której słowo firewall nabrało nowego znaczenia. Hakerzy włamują się bezpośrednio do ludzkich umysłów i przejmują nad nimi kontrolę. Co to oznacza dla graczy? Trzeba będzie mieć oko na przechodniów, bo każdy może zaatakować bohatera, a chwilowy sprzymierzeniec za sekundę okaże się śmiertelnym wrogiem. Pod względem rozgrywki mamy do czynienia z kolejną strzelaniną TPP, w której osłony będą mieć ogromne znaczenie. Nie zabraknie także walki wręcz oraz maszyn bojowych w stylu Lost Planet. Starcia rozgrywają się na ulicach futurystycznego miasta, które ogarnia chaos wywołany atakami hakerów. W multiplayerze gracze walczą na małych arenach i przejmują kontrolę nad różnymi ciałami, a po śmierci przeskakują do następnych. Może singleplayer będzie ciekawszy.

**Dead Rising 2 (X360, PS3)**

Capcom zaprezentował obszerne fragmenty nadchodzącej wielkimi krokami rzezi zombiaków. Świetnie zapowiada się łączenie różnych przedmiotów w celu stworzenia śmiercionośnych zabawek, jak np. elektrycznych grabi (grabie + akumulator), kija nabijanego gwoździami, czy wiosła z przymocowanymi do piór piłami łańcuchowymi. Powracają opcje zmiany wyglądu bohatera i szeroko rozumiana interakcja z otoczeniem (wszystko można podnieść i użyć jako broni). Autorzy nie omieszkali także pochwalić się powalającą skalą gry (teren kilkukrotnie większy niż w „jedynce") i trybem kooperacji, który ma pozwolić zgranym graczom na akcje, o których nie pomyśleli nawet twórcy gry. Przechwałki zweryfikujemy już we wrześniu.

**Portal 2 (X360, PS3)**

Prezentacja nowego Portala była bez wątpienia jedną z najcieplej przyjętych na tegorocznym E3. Valve ma jakiś niesamowity talent do tworzenia porywających postaci – nawet ze zwykłej skrzynki potrafią uczynić rzecz kultową. Nie dowiedzieliśmy się niczego nowego, jeżeli idzie o mechanikę rozgrywki, za to autorzy przyznali, że w sequelu o wiele ważniejszym elementem będzie historia. Spotkamy więcej postaci i wysłuchamy więcej dialogów, ale bohaterka pozostanie milcząca. Valve zarzeka się, że nie zamierza przejmować się wynalazkami do machania przed telewizorami, dlatego możemy spokojnie skreślić Portal 2 z potencjalnej listy gier obsługujących Kinect i Move. Czy napisałem „Move"? Tak jest! Valve przeprosiło się wreszcie z Sony i gra ukaże się również na PlayStation 3. Premiera w przyszłym roku.

X360. PS3 > ELECTRONIC ARTS > 2011

# DEAD SPACE 2

## Upiorne dzieci i gigantyczni bossowie. Isaac pokroi wszystkich

Dead Space 2 niestraszny? Wolne żarty, do dzisiaj śni mi się wyskakujący znienacka Nekromorf, wydający z siebie przerażający ryk. Udźwiękowienie w tej grze jest po prostu doskonałe, odgłosy strzałów, odrywanych części ciała i ryki maszkar, aż proszą się, żeby grać z rozkręconym na maksa dźwiękiem. Uważajcie, żeby nie dostać zawału.

Zanim Isaac stanął do walki ze zmutowanymi dziećmi i gigantycznym bossem, który rzucał nim jak lalką, musiał rozwiązać prostą zagadkę wymagającą wyłączenia grawitacji i zastosowania mocy telekinezy oraz stazy, żeby spowolnić wielki wiatrak mogący pokroić go na tysiące kawałeczków. W 0G gracz zachowa pełną kontrolę nad ruchami postaci, a to dzięki silniczkom zamontowanym w jego nowym kombinezonie, czy też raczej w kombinezonach, bo Isaac może je zmieniać w wybranych punktach. Tuż przed wejściem do katedry, gdzie następnie walczył ze wspomnianymi przed chwilą dziećmi, bohater przebrał się w kombinezon bojowy zwiększający jego odporność na ataki. Ale wracając do 0G, nieprawdopodobnie wyglądają kropelki wody unoszące się stanie nieważkości, a to tylko jeden z wielu detali, które sprawiają, że Dead Space 2 już teraz lokuje się w czołówce najładniejszych gier wszech czasów.

Kontrowersje wywołała walka Isaaka z Nekromorfami-dziećmi. Visceral Games nie odpuszczają tematu zabijania maluchów, poprzednio podjęli go w Dante's Inferno. Małe potwory rzucają się na bohatera całą bandą i bardzo ciężko im uciec, najlepszym pomysłem jest potraktować je stazą i spokojnie pokroić na kawałki. Walka toczyła się w katedrze, co mnie osobiście bardzo się podobało, bo skojarzyło mi się z Resident Evil 4, ale spotkałem się z głosami krytyki, że autorzy zabijają w ten sposób klimat horroru science-fiction. Sytuacji nie poprawiła nowa broń kołkownica, którą dało się przybić Nekromorfy do ścian – to już Painkiller pełną gębą. Demo zakończyło się mocno skryptowaną walką z bossem, najpierw w małym, ciasnym pomieszczeniu, a później w przestrzeni kosmicznej. Stwór chwycił Isaaka i cokolwiek złego chciał mu zrobić, bohater do tego nie dopuścił strzelając w jego czuły punkt. Wyglądało to na trudne zadanie, bo Nekromorf miotał inżynierem i trzymał go w różnych pozycjach, na przykład do góry nogami. To jeszcze bardziej obłędne, niż próba wyrwania się macce ciągnącej bohatera przez korytarz w pierwszej części. Pierwszy kandydat do gry roku 2011, bez wątpienia. ■

X360. PS3 > ELECTRONIC ARTS > LUTY 2011

# BULLETSTORM

## Kill with skill, czyli polska myśl developerska podbiła E3

Parafrazując klasyka – strzelać każdy może, trochę lepiej, lub trochę gorzej, ale o to chodzi, jak co komu wychodzi. Jak widzę, że za pięknie zasadzonego headshota gra wypłaca mi tylko dziesięć punktów, to mam ochotę pokazać, że potrafię grać lepiej (czytaj: wjeżdża mi na ambicję). Właśnie tak działa Bulletstorm, a na prezentacji demka Adrian Chmielarz powiedział, że jeśli komuś uda się zdobyć ponad trzy tysiące punktów, to szacun dla niego. Ja wykręciłem prawie cztery tysiące, ale potrzebowałem najpierw zrozumieć, że łapanie przeciwnika Leashem (z braku lepszego słowa nazwijmy to „niebieskim lassem") i przyciąganie go do siebie, a następnie kopnięcie w powietrzu i zastrzelenie, kiedy wciąż leci, to marne combo, na które wpadłaby każda gospodyni domowa.

Spróbowałem inaczej. Najpierw unieruchomiłem przeciwnika za pomocą wariacji na temat starej indiańskiej broni bolas – łańcucha z granatami na końcach. Następnie przyciągnąłem go korzystając z Leash i kiedy leciał w moją stronę, ustawiłem się tak, by móc kopnąć go w kierunku stojącego nieopodal koleżki. Potraktowany kopniakiem leszcz wpadł na swojego kumpla, a ja nacisnąłem spust i granaty eksplodowały. Rozsadziło ich obu i jeszcze wpadli – dobrze kombinujecie – na kaktus! Poczułem się mocny, a to dopiero początek, bo nawet nie wykorzystałem do walki wózka ani beczek, ani tym bardziej nie wrzuciłem nikogo na zjadającą ludzi roślinę. Ale wiem, że będę chciał to zrobić w pełnej wersji, bo powtarzanie w kółko jednej kombinacji nudzi się po kilku próbach i aż chce się spróbować czegoś nowego, bardziej skomplikowanego.

Na pewno jednak nawet przez moment nie pomyślałem, żeby grać w Bulletstorm, jak w każdego innego FPSa. Niby można przykucnąć za murkiem albo po prostu strafe'ować i strzelać, ale bądźcie pewni, że poczujecie wtedy wstyd. Naprawdę, każdy, kto patrzy z boku jak gracie, oczekuje że wykręcicie jakiegoś combosa i jeśli tego nie robicie, ma pełne prawo Wami gardzić. Na koniec jeszcze jeden mały drobiazg, czyli grafika. Bulletstorm wygląda absolutnie zabójczo, mało która gra robi tak dobry użytek z silnika Unreal. Ale wątpię, że to z powodu grafy do dzieła PCFu ustawiały się długie kolejki i nawet dziennikarze mający dzięki VIP Pass priorytet w oglądaniu, musieli swoje odstać. Tak bardzo ludziom podobała się ta gra! Jeden z najjaśniejszych punktów E3 w tym roku, bez wątpienia. ■

## N(E)O COMMENTS

# drMAX

### CZAPKA ZOSTAŁA NA GŁOWIE

Pomne zeszłorocznych doświadczeń, Nintendo pokazało tym razem najwięcej konkretów. 3DS, nowe odsłony klasyków w rodzaju Zeldy, Donkey Konga, Kirby'ego, Goldeneye i Kid Icarus... Z kolei Sony i Microsoft z zapałem godnym lepszej sprawy przepychały swoje wiipodobne gadżety, przez co zabrakło jakichś naprawdę zrywających kaszkiet tytułów. Małymiętki nie pokazał praktycznie niczego, czego wcześniej byśmy nie widzieli. Sony wybroniło się w ostatniej chwili Portalem 2 na PS3 i pokazem nowego Twisted Metal (inna sprawa, że mam nadzieję, że to w miarę wczesna wersja, bo na razie nie prezentuje się powalająco).

### KOMBATANCI DO BOJU!

Zaskoczył mnie pozytywnie nagły przypływ miłości pomiędzy Sony i EA, a także Valve, dzięki któremu m.in. zobaczymy drugiego Portala na PS3, a Dead Space 2 dostanie bonus w postaci Extraction.
Sporą niespodzianką był dla mnie także fakt, że zaprezentowane pozycje zmierzające na XBLA/PSN wcale nie ustępowały „dużym" tytułom. Monkey Island 2 SE, Hard Corps: Uprising, Rayman Origins, Castlevania: Harmony of Despair, Limbo, Sonic 4... Wszystkie wyglądają ślicznie i grywalnie – w pogoni za nowinkami technicznymi, takie gry powinny przypominać producentom o co w tym wszystkim tak naprawdę chodzi.
Last but not least, pomimo braku dużych niespodzianek ze strony wielkiej trójki, pozostali wydawcy pokazali kilka nowych gier, które bardzo chciałbym już sprawdzić w akcji. Devil's Third, nowy projekt Itagakiego, wygląda jak dużo bardziej kozacka wersja Wet, NFS: Hot Pursuit od panopków z Criterion ma bardzo małą szansę nie zarządzić, a Neverdead od Konami zapowiada się co najmniej pomysłowo. Aha, no i powracający do korzeni Mortal Kombat – nareszcie.

### BĘDZIE SZAŁ

Marvel vs Capcom 3 – jaram się, a co. Jak dla mnie najlepiej wyglądająca i najmiodniej zapowiadająca się gra E3. Dawać mi to już, chcę zamiatać leszczy ekipą Ryu + Deadpool + Wolverine.
Assassin's Creed: Brotherhood – może to i AC2,5 ale przy takiej dawce fachowych innowacji, nie mam nic przeciwko.
Portal 2 – Valve nie mają w zwyczaju pudłować, zwłaszcza jeśli mowa o kontynuacji jednej z najlepszych i najbardziej innowacyjnych gier minionej dekady. Wystarczyło parę słów wypowiedzianych uroczym głosem GlaDOS, żeby publiczność oszalała. I ja też.

### NIESPODZIANKI SĄ? WYSZŁY

Największym rozczarowaniem był dla mnie brak naprawdę dużych niespodzianek – o niemal wszystkich pokazanych grach wiedzieliśmy już to i owo przed rozpoczęciem E3, a nieobecność kilku tytułów dotkliwie mnie zabolała. Gdzie podział się sequel Arkham Asylum? Gdzie był The Last Guardian? Co z rockstarowym Agentem?
Poza tym, Sony i MS z uporem maniaka wciskały nam swoje „ruchowe" zabawki, które zwyczajnie nie robią na mnie wielkiego wrażenia. Nie dość, że poza kilkoma wyjątkami, nie pokazano jak miałyby współpracować z „poważnymi" grami, to jeszcze – wnioskując z zeznań tych, którzy mieli okazję je wypróbować – z funkcjonalnością tych gadżetów bywa bardzo różnie.
Ostatnie, drobne rozczarowanie – inFamous 2 i metroseksualny bohater, nijak nie przypominający Cole'a z pierwszej części.

### STEROWANIE GRACZEM?

Kompletnie nie trafia do mnie cały ten trend z papugowaniem Wii. Nat... Przepraszam, Kinect to dla mnie jakaś niewyobrażalna porażka, której grupą docelową mają być chyba niewyżyte gospodynie domowe w średnim wieku. Z kolei Move nawet nie próbuje ukrywać, że będzie po prostu bardziej precyzyjnym wiilotem. Coś czuję, że oba urządzenia nie spotkają się z tak ciepłym przyjęciem, jak to sobie wymarzyli ich twórcy. W razie czego, mam propozycję co pokazać na kolejnym E3 – elektroniczną kukłę gracza, którą postawimy sobie przed kamerką i będziemy sterować jej ruchami za pomocą standardowego pada. To by dopiero była rewolucja.
Z kolei 3DS wypadł nieźle, głównie dlatego, że autorzy poszli po rozum do głowy i pokazali garść ciekawie zapowiadających się tytułów. Na temat samego efektu wypowiem się, kiedy już dorwę urządzenie w swoje łapska. ■

X360, PS3 > KONAMI > ZIMA 2010

# CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

## Gabriel zrobił wrażenie ubogiego kuzyna Dante i Kratosa

Nie nazwałbym Lords of Shadow klonem God of War. Jakoś bardziej przypomina mi Dante's Inferno, a przynajmniej jej początek – zanim Dante zszedł do Piekła. Może to przez ten krzyż, którym walczy Gabriel, bohater Castlevanii? Chociaż z drugiej strony, jego broń potrafi zamieniać się w bat, więc skojarzenia z Ostrzami Chaosu są nieuniknione. Ale demo Castlevanii nie dało mi żadnego powodu, by wierzyć, że gra będzie równie widowiskowa, co przygody Kratosa.

Demo podzielone było na dwie części: klasyczną walkę na zamkniętej arenie oraz jazdę na magicznym koniu. Na dodatek mówiącym. Zacznijmy jednak od pierwszej części. Gabriel wjeżdża na koniu (zwykłym, rżącym) do wioski, w której zamierza zdobyć informacje o potężnej istocie żyjącej w lesie, od której może dowiedzieć się czegoś, co przybliży go do upragnionego celu – przywrócenia ukochanej do życia. Dobrze zgadujecie, gadający koń ma coś z tym wspólnego. Zanim jednak Gabriel zdążył kogokolwiek o cokolwiek zapytać, wioskę zaatakowały wilkołaki. System walki jest godofwarowo-dantesinfernowy, czyli są słabe i silne ataki, które można łączyć w widowiskowe combosy (bohater zamiata nimi stojących wokół przeciwników), można również chwycić wroga i brutalnie go dobić, choć niekoniecznie urwać mu głowę czy ręce, jak ma to w zwyczaju Kratos. Gdy chwyci się przeciwnika, na ekranie pojawiają się dwa okręgi: mały i duży, który się zmniejsza, a gdy znajdzie się wewnątrz małego, trzeba szybko nacisnąć dowolny przycisk, by Gabriel wykonał akcję. Ot, wariacja na temat QTE.

Zdrowie uzupełnia się w identyczny sposób, jak we wspomnianych już grach, da się też zrobić unik oraz zablokować ciosy, więc jak do tej pory Castlevanii nie można zarzucić oryginalności.

Po pokonaniu kilku słabeuszy, na arenę wskoczył pokaźnych rozmiarów warg, który bił mocno, ale sygnalizował ataki, więc wystarczyło odskoczyć w bok, żeby nie dać się trafić. Po solidnym laniu, warg wdrapał się na małe wzniesienie i zeskoczył z niego wprost na bohatera – musiałem błyskawicznie nacisnąć kółko, żeby Gabriel podniósł wielki pal, by nadziać nań bestię.

Druga część dema rozpoczęła się krótką scenką. Gabriel spał w lesie i śniła mu się ukochana, którą ktoś toporem skrócił o głowę. Zdarza się. Śpiącego herosa odnalazł magiczny koń i rozpoczęła się rozgrywka. Koń z Gabrysiem na grzbiecie automatycznie biegł przed siebie po wąskiej dróżce, dało się jedynie delikatnie odbić na boki. Bohaterowie zostali dogonieni przez dwa wargi ujeżdżane przez wilkołaki, musiałem najpierw pozbyć się jeźdźców, a później wierzchowców. Oni z kolei starali się mnie staranować, a gdy się to udało, Gabriel praktycznie spadał z konia i tylko szybka reakcja na QTE pozwalała mi utrzymać się w siodle. W końcu Gabriel dotarł do polany, gdzie po raz kolejny walczyłem z wargiem i kilkoma jego pomocnikami.

Gdyby to ode mnie zależało, na E3 przygotowałbym demo gry równie spektakularne, co początek God of War III, bo po tej krótkiej jeździe konnej i kilku walkach, Lords of Shadow niczym nie zachwyciło, ale powinno być lepiej, gdy Gabriel w końcu dotrze do jakiegoś zamku, gdzie da się poczuć prawdziwy klimat Castlevanii. Graficznie jest bardzo dobrze, system walki łyknąłem bez popitki, ale spodziewałem się, że Mercury Steam i Kojima czymś mnie zaskoczą. ■

PS3 > SONY > LUTY 2011

# MOTORSTORM: APOCALYPSE

## Najlepsze wyścigi na PS3 przenoszą się z raju do piekła

Uncharted i Modern Warfare zmieniły wszystko, teraz nawet twórcy wyścigówek chcą, by ich gry były spektakularne i żeby działy się w nich nieprawdopodobne rzeczy. Wystarczy spojrzeć na destrukcję otoczenia w Split/Second. Tą samą drogą idzie Evolution Studios, w trzecim MotorStormie będziemy ścigać się po ulicach (albo pod ulicami, o czym za moment) zniszczonego fikcyjnego amerykańskiego miasta. I to nawet w 3D. Założyłem okulary i odleciałem, gra wygląda fenomenalnie w 3D, choć nie jestem do końca przekonany, czy da się w ten sposób grać przy ogromnych prędkościach, jakie rozwijają samochody, gdy dopalić je boostem. Może to kwestia przyzwyczajenia, ale ja traciłem orientację i rozbijałem się.

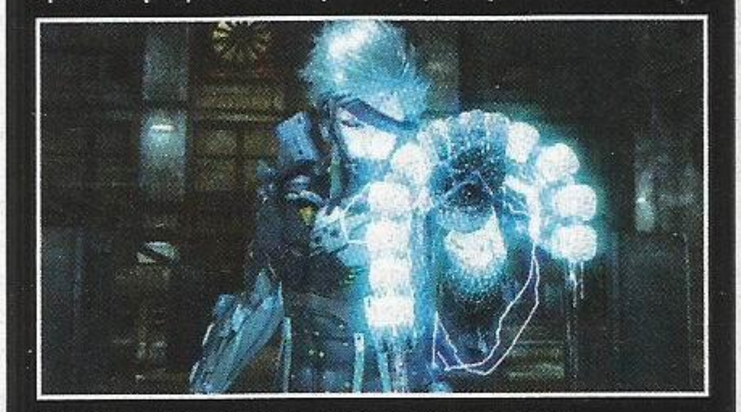
Nie zauważyłem, żeby zmieniły się zasady, wciąż nie można używać boosta w nieskończoność, bo przegrzewa się i wybucha silnik, a trasy ponownie są wielopoziomowe. Nieźle się zdziwiłem, kiedy tuż przede mną zaczęły się walić na ulicę dwa budynki, a trasa nagle się zapadła i kontynuowałem wyścig pod ziemią. Jeszcze bardziej zdziwiło mnie, że strzelali do mnie jacyś ludzie. To PMC, czyli wojsko próbujące zapanować nad chaosem. Nie podoba im się idea ścigania się na gruzach miasta, więc nie zdziwcie się, gdy otworzą ogień lub wyślą w pościg ciężarówkę, by zatrzymać lub zniszczyć uczestników wyścigu. Podobno w ostateczności posłużą się helikopterem, uzbrojonym rzecz jasna, żeby wybić z głowy ściganie się po zniszczonym mieście. Nie widziałem go w demie na E3, ale na pewno dobrze wkomponuje się w klimat nowego MotorStorma.

W pełnej wersji znajdzie się multiplayer dla czterech osób grających na podzielonym ekranie, jak również pełnoprawny tryb online wzorowany, a jakżeby inaczej, na Modern Warfare. W sumie w sieci będzie mogło zmierzyć się naraz aż szesnaście osób, a rewelacyjnie zapowiada się opcja połączenia splita z onlinem. Co to oznacza? Cztery osoby ścigające się na jednym ekranie będą mogły dołączyć do dwunastu innych uczestniczących w sieciowym wyścigu. Dlaczego inni twórcy gier tak rzadko wpadają na tak doskonałe pomysły? Premiera jeszcze nie została zapowiedziana, oby nastąpiła jak najszybciej, bo zapowiada się, że Apocalypse będzie najlepszą częścią serii. ■

# E3 NEWSFLASH

**DEVIL'S THIRD (X360, PS3)**

Na kilka dni przed E3, pan (baczność) Tomonobu Itagaki (spocznij), odpowiedzialny za takie perełki, jak Ninja Gaiden czy Dead or Alive, ogłosił, że po opuszczeniu Tecmo pracuje nad tym, na czym zna się najlepiej: niczym nie skrępowanej rzezi obserwowanej z trzeciej osoby i obfitującej w broń białą, palną i bieganie po ścianach. Oraz oczywiście całe wiaderka krwistych flaków. Itagaki i jego nowa ekipa Valhalla Studio stawiają na szybki i radosny wygrzew, szykuje się więc na wskroś japońska zabawa. Rzecz wygląda i brzmi profesjonalnie, a szybkość rozgrywki kojarzy się z Vanquish. Fani Devil May Cry i Bayonetty powinni jednak uzbroić się w cierpliwość, bowiem developer nie zamierza się spieszyć i premierę zapowiada dopiero na początek 2012 roku.



**METAL GEAR SOLID: RISING (X360, PS3)**

Głównym producentem jest niejaki Shigenobu Matsuyama, który zaskoczył wszystkich mówiąc, że chciałby żeby w przyszłości serie Metal Gear oraz Rising istniały równolegle obok siebie. Na E3 Konami przywiozło krótki zwiastun. Raiden ścinający wzmocnionym mieczem ceglane ściany jest jeszcze większym badassem niż w MGS4. Cyberninja lubuje się w efektownym i bezlitosnym szlachtowaniu wrogów. Fruwające ociekające posoką fragmenty ciał to nie jest widok, jaki chcielibyście zobaczyć podczas kaca. Przeciąć można wszystko, nawet furgonetkę i to pod dowolnym kątem, więc pojawiły się spekulacje, że Rising będzie współpracować z Kinect i Move. Autorzy myślą, jak ograniczyć krojenie, żeby gracz w szale nie rozwalił całego poziomu, co sugeruje, że w Rising jeszcze długo nie zagramy. Szkoda, bo wygląda niesamowicie.

**NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 2 (X360, PS3)**

Dużo zmian, dużo nowości, a wszystko to podane w pięknej, komiksowej oprawie graficznej. Gra skupia się na serii Shippuden i jej esencję stanowią fenomenalne walki, ale nie zabraknie również trybu przygodowego. Demo pokazywane na E3 skupiało się na starciach związanymi z fabułą serii. Kakashi sprawdzał postępy swoich podopiecznych, a jego ataki demolowały całą arenę i były wyciągnięte prosto z anime. Sasori przywołał setki swoich laleczek, z którymi rozprawiła się Sakura, a Deidara i Gaara walczyli w powietrzu, co zamieniło grę w powietrzną strzelaninę na szynach. To wszystko oznacza, że kluczowe walki będą dużo bardziej widowiskowe, niż klasyczne wypłacanie ciosów z piąchy i prezentują się tak sycąco, że nawet mnie zachciało się grać, choć fanem Naruto nie jestem.

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

PLAYSTATION3
XBOX360
WII
PSP
NDS/DSI

# GRY KONSOLE AKCESORIA

SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA

RATY
HURT
DETAL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

Tel: (022) 636 51 14
Tel. kom: 509 533 693

Adres: AL JANA PAWŁA II 43A, PAWILON 22
01-001 Warszawa

E-mail: edsklep@gmail.com

ELECTRONIC DREAMS

CZYNNE: PON - PT: 10-20 / SOB: 10-17

## N(E)O COMMENTS

# MARCELLUS

### OD ŻENADY DO UKŁONÓW

Żenada zaczęła się jeszcze przed E3 przy współudziale mechatronicznych słoni na usługach Cyrku Słońca, białych poncz oraz wykrywającego myśli Kinecta. Kontynuacja nastąpiła dzień później, Microsoft nie pokazał żadnych nowych gier, a oglądanie wyczynów małej Azjatki bawiącej się z wirtualnym tygryskiem w Kinectimals sprawiło, że gdzieś w środku umarła jakaś maleńka cząstka mnie. I umiera w nieskończoność za każdym razem, gdy o tym pomyślę. Koszmar porównywalny tylko z oglądaniem występów klaunów. Takich prawdziwych, nie psycholi jak Sweet Tooth – Sony pograło o wiele skuteczniej, pokazując coś nowego zarówno zgromadzonej dziennikarskiej braci, jak i niedzielnym graczom. Z kolei Nintendo absolutnie zarządziło 3DSem i przy okazji zrobiło też ukłon w stronę wiigraczy, którzy po zeszłorocznym E3 twierdzili, że Big N ich olało.

### KONIEC EPOPEI, ANSÓW I CZERWONYCH PIERŚCIENI

Data premiery Gran Turismo 5 to największy szoker. Gra Polyphony niemal uzyskała status Duke Nukem Forever, ale w końcu, po latach oczekiwań, się ukaże. Ale kolejnej części nie spodziewałbym się na PlayStation 3 ;-)

Dość zaskakujące było pojawienie się na konferencji Sony Gabe'a Newella z Valve, który zapowiedział Portal 2 na PS3 i tym samym w końcu przeprosił się z japońskim gigantem, którego w przeszłości zdarzyło mu się urazić kilkoma zgryźliwymi uwagami.

Nowy, czarny, błyszczący Xbox 360 to spora niespodzianka, a jeszcze większą jest obietnica, że będzie cichy i bezawaryjny. O ile się spełni. Design jest dość kontrowersyjny – konsola wygląda jak nieślubne dziecko Elite i Wii, ale przynajmniej jest sporo mniejsza niż poprzedni model. Choć jak dla mnie nadal nie wygląda, jak konsola do gier. Raczej jak zminiaturyzowana obudowa peceta dla fana moddingu.

### PRĘDKOŚĆ, RELAKS, WYGRZEW

Bardzo jestem ciekaw nowego NFS Hot Pursuit od chłopaków z Criterion, to wreszcie może być NFS na jakiego czekam od czasów Undergroundów.

Child of Eden – gry Mizuguchiego fascynują mnie od dawna. Nie wiem jeszcze jak w to będzie się grało, ale bardzo, bardzo chcę spróbować.

Bulletstorm – strzelanki z jajem są znakiem firmowym PCF, a Chmielarz zawstydził pana Blacka, którego Bodycount wyglądało przy Bulletstorm dość żałośnie.

### SMUTEK, ZAŻENOWANIE, ODRAZA

No niestety, Sony Japan nie przywiozło na tegoroczne E3 Last Guardian, wielka szkoda. Z wielką przyjemnością pograłbym w kolejne, mam nadzieję, arcydzieło twórców Ico i Shadow of the Colossus. Niestety, o ich konwersjach na PS3 również nic konkretnego nie powiedziano. No ale podobno taki mają tam etos pracy – spokojnie, bez pośpiechu. Trudno, założę zbroję cierpliwość +10 i poczekam.

Microsoft tak się napiął na Kinecta, że zapomniał o tym, iż X360 kupili przede wszystkim gracze HC, a nie fani miziania się z tygryskiem i tańczenia przed ekranem. A dla nich pokazano to, o czym wszyscy wiedzieli – Gears of War 3, Halo: Reach i Fable III. No i przyszłe zastosowanie Kinecta w Forza Motorsport – sterowanie w powietrzu jest jeszcze głupsze, niż wychylanie wiilota czy pada do PS3. Oczywiście to będzie tylko opcja, ale i tak wyjątkowo kretyńsko to wyglądało. Jedynym przydatnym rozwiązaniem będzie headtracking – w końcu da się kręcąc głową rozglądać po kabinie samochodu.

Nowy Driver... Dla tej serii od zawsze mam wielki sentyment. Opis przejścia pierwszej części był moim pierwszym „tekstem" dla NEO+ (a konkretnie do Kompendium), a opis drugiej kończyłem w dość ekstremalnych warunkach podczas turnieju Tekkena w Katowicach, Banan sprawdzał go w drodze powrotnej do Warszawy, a Gulash wlał i wyświecił, żeby w ostatniej chwili zdążyć do drukarni. Kolejne części mnie rozczarowały, ale ta... Wszystko mi opadło. Co to za debilny pomysł z tym „teleportowaniem się" z samochodu do samochodu? Co to, Tanner trafił do Matrixa i został Agentem? Bez jaj, proszę.

### RUCHY W 3D

Kinect to jak na razie EyeToy nowej generacji. Da się pograć, ale szału raczej nie będzie. Przydać się może chyba tylko headtracking, ale też – nie w grach wymagających precyzji i szybkości, bo są opóźnienia w przeliczaniu ruchu na reakcję. Move ma większy potencjał – przyciski pozwolą szybko reagować na wydarzenia, precyzja też wydaje się do przyjęcia. Zobaczymy przy SOCOMie oraz Killzone 3. Najlepszym bajerem jest 3DS, szkoda tylko, że takim małym. Ech, gdyby tak Nintendo stworzyło Wii HD3D. A może czymś takim okaże się jednak Move?

X360, PS3 > EIDOS > 27 SIERPNIA 2010

# KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

## O dwóch takich, co zdemolowali Szanghaj

Druga część nie do końca udanej gry o parze wyjętych spod prawa zabijaków dostała z okazji E3 nowy trailer, można było również zagrać. Nic dziwnego, biorąc pod uwagę, że Dog Days ma się ukazać już w sierpniu. Jak zatem zapowiada się ten tytuł na nieco ponad miesiąc przed premierą?

Na pierwszy rzut oka gra nie różni się specjalnie od „jedynki". Dopiero po chwili zauważa się drobne smaczki, którymi twórcy planują zbudować ów „autentyczny" klimat, zainspirowany viralami i filmikami z youtube. Szamocząca się kamera, specyficzne oświetlenie, multum filtrów, ziarno – wszystko to rzeczywiście potrafi nadać grze charakteru. Nie jest to cud technologiczny, ale kawałek sugestywnej oprawy na pewno. Nie zdziwię się jednak, jeśli pojawią się głosy, że gra jest po prostu brzydka. Nie mogę pozbyć się myśli, że developerzy nie dostali budżetu na dopieszczenie grafiki, więc musieli obejść to ograniczenie sposobem. Ale mogę się mylić.

Rozgrywka wygląda bardzo podobnie do poprzedniej części – bieganie po mocno ograniczonych obszarach, chowanie się za osłonami i rozstrzeliwanie grupek bandziorów/policjantów/cywilów, czy kto tam się jeszcze nawinie.

Krótko o fabule. Tym razem gracz numero uno wciela się w długowłosego świra z wysokim czołem. Lynch, podobnie jak poprzednio Kane, wyrusza na krucjatę, by uratować ukochaną. Jak widać, nawet zdegenerowany psychopata i wielokrotny zabójca może się zakochać. A jako, że w głowie raczej mu się od ostatniego razu nie polepszyło, to i tym razem z pewnością wpędzi kompana w tarapaty. Dzika pogoń wąskimi uliczkami Szanghaju, bieg po skąpanych w bladym świetle neonów dachach, strzelanina w pełnej klientów restauracji – na brak zróżnicowania się nie zapowiada, a twórcy raczej odpuszczą sobie tym razem przenoszenie akcji z głupia frant do tropikalnej dżungli. Będzie też multiplayer, zarówno klasyczny koop, jak i kilka bardziej egzotycznych trybów, jak choćby Fragile Alliance, wyraźnie wzorowany na scenie napadu na bank z Mrocznego Rycerza, czyli na początku wszyscy ze sobą współpracują, by zdobyć jak najwięcej kaski, a później po kolei się wykańczają. Znamy to z pierwszej części, oby inne nowe tryby były równie oryginalne. ■

X360, PS3 > NAMCO BANDAI > ZIMA 2010

# ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

## Tak wyglądałoby Ico, gdyby było grą akcji

Krótko trwał romans Ninja Theory z Sony, dla japońskiego giganta stworzyli tylko jeden ekskluzywny tytuł, czyli Heavenly Sword. Enslaved ukaże się już na PS3 i X360. W obu grach pojawił się angielski aktor Andy „Gollum" Serkis, przy czym w HS wystąpił w scenkach przerywnikowych, a tym razem wcielił się w rolę głównego bohatera. Inspirację dla Monkeya stanowił Małpi Król z szesnastowiecznej chińskiej powieści „Wędrówka na Zachód". Ten sam, na którym wzorował się Toriyama tworząc postać Goku z Dragon Ball.

Monkey zgodnie z ksywką (imieniem?) jest zwinny niczym małpa i z łatwością się wspina, choć po ścianach jak Książę Persji nie biega. Za to animacja jego ruchów jest niesamowita, bardziej przypomina zwierzę, niż człowieka i z przyjemnością patrzyłem, jak skakał z gałęzi na gałąź i ze słupka na słupek. Bohaterowi towarzyszy Trip. Ruda pannica zmusiła Monkeya do wspólnej wędrówki zakładając mu na głowę wybuchową opaskę. Jeśli dziewczynie coś się stanie, on również umrze. Gdy roboty, z którymi muszą zmagać się bohaterowie, pochwycą Trip, dziewczyna ogłusza je specjalnym atakiem i gracz ma kilka sekund, żeby podbiec, wyrwać ją z rąk oprawcy i mu naklepać. Bo w Enslaved gracz steruje tylko Monkeyem, a o swoją partnerkę musi dbać, jak Ico o Yordę – podać jej dłoń, żeby pomóc jej we wspinaczce, albo po prostu wysoko ją podrzucić, a także wziąć ją na barana podczas spaceru polem minowym.

Dziewczynie można wydać proste polecenia, na przykład poprosić, by stworzyła hologram Monkeya, który ściągnie na siebie uwagę przeciwników, dając bohaterowi czas na przebiegnięcie do osłony. Później można się zza niej samemu wystawić i krzyknąć do wrogów, a gdy będą strzelać do bohatera, nakazać Trip przebiegnięcie w bezpieczne miejsce. Spodobał mi się ten pomysł, bo rozgrywka jest dzięki niemu ciekawsza, niż gdyby chodziło tylko o skakanie po platformach i walkę, a dziewczyna ogarnia, więc nie denerwuje, że gdzieś się zacięła. Monkey potrafi wyprowadzić proste combosy, a także naładować cios i mocno przylać przeciwnikowi. Trzeba jednak pamiętać o bloku, żeby samemu nie oberwać. Szkoda, że walka nie jest nawet w połowie tak widowiskowa, jak w Heavenly Sword. Za to gra urzeka grafiką i oryginalnym stylem, i jak dla mnie to jeden z najlepszych tytułów tegorocznego E3. ■

X360, PS3 > 29 PAŹDZIERNIKA 20[illegible]

# STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED II

## Oto Imperium Kontratakuje trylogii Force Unleashed

Czy to naprawdę TEN Starkiller, czy tylko jego klon, jak usiłuje wmówić bohaterowi Darth Vader, a nam twórcy kontynuacji najszybciej sprzedającej się gry ze świata Gwiezdnych Wojen? Podobno sprzedało się już siedem milionów egzemplarzy! Prezentację gry rozpoczął filmik, na którym skuty łańcuchem Starkiller znajdował się w małej okrągłej sali otoczony przydupasami Vadera. Lord Astmatyk wydał rozkaz zabicia swojego ucznia, po czym dał nogę, bo wiedział co się święci. Zgasło światło, łańcuch pękł, a za moment w ciemnościach rozjarzyły się dwa niebieskie miecze świetlne. Starkiller zabił wszystkich żołnierzy i rzucił się do ucieczki. A dokładniej mówiąc, rzucił się w przepaść, a spadając niszczył mieczami elementy otoczenia, o które mógłby się obić.

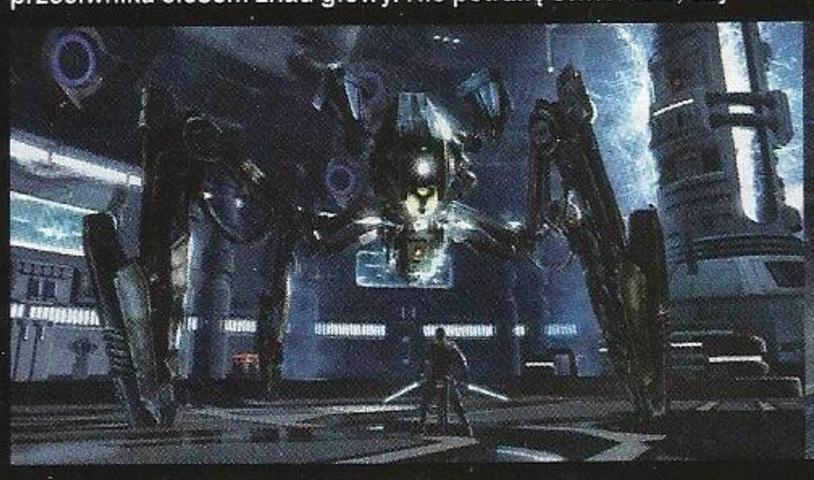
W końcu wylądował (upadek po dwuminutowym locie nie odbił się na jego kondycji) i rozpoczęła się właściwa rozgrywka. Pierwsza dobra informacja – można walczyć dwoma mieczami świetlnymi i łączyć ataki w bardzo ciekawe kombinacje. Po zadaniu kilku ciosów Starkiller zrobił coś, co wyglądało jakby złączył oba miecze, dzięki czemu laserowe ostrze się wydłużyło, i rozpłatał przeciwnika ciosem znad głowy. Nie potrafię stwierdzić, czy to tylko takie fachowe wykończenie ataku, czy też faktycznie da się połączyć miecze, ale wyglądało to kozacko i skojarzyło mi się z No More Heroes 2, bo Travis robił podobne sztuczki.

Aż prosi się, by po takim ataku przeciwnicy rozpadali się na kawałki, Starkiller to w końcu antybohater, prawdziwy zabijaka, więc takie rozwiązanie wydaje się logiczne. Jeśli myślicie tak samo, jak ja, mam dla Was dobrą wiadomość – miecz świetlny wchodzi w szturmowców, jak gorący nóż w masło, odpadają im ręce i nogi, choć oczywiście krew się nie leje, bo to jednak gra z uniwersum Gwiezdnych Wojen i krwawo być nie może.

Kawałek dalej bohater napotkał trudniejszych rywali, uzbrojeni w piki dobrze się bronili, więc trzeba było ich najpierw potraktować mocą, a następnie zaatakować. Albo ograniczyć się do korzystania z Mind Trick – walka akurat toczyła się na moście, więc pozbawieni woli przeciwnicy ochoczo rzucali się w przepaść.

Następni w kolejności do bicia byli szturmowcy wyposażeni w jetpacki, a tuż po nich do akcji wkroczyły TIE Fightery. I tu zaliczyłem szok, bo choć pamiętam, jakie cuda wyczyniał Starkiller w pierwszej części gry, nie spodziewałem się, że będzie mógł po prostu zatrzymać w locie TIE, a następnie zgnieść go jak puszkę i cisnąć w inny pojazd niczym piłką baseballową. Być może bohater był tak silny tylko na potrzeby dema, ale nawet przez sekundę nie pomyślałem, że cokolwiek mogłoby go powstrzymać. W czym zresztą utwierdził mnie, gdy dotarł do lądowiska TIE Advanced, którego pilnowały dwa AT-ST. Nadszedł czas, by skorzystać z Force Fury. W innych grach nazywa się to na przykład berserk, albo onimusha – przez kilkanaście sekund Moc Starkillera przekracza wszelkie normy i bohater jest nie do powstrzymania. Roboty szybko się rozpadły i włączyła się scenka kończąca demo, która trochę mnie zniesmaczyła. Otóż Starkiller zobaczył, że w jego stronę zmierza Darth Vader, więc wsiadł do TIE Advanced i zwiał. W demie wydawał się wszechpotężny, a na widok Sitha podkulił ogon. Trochę to naciągane, ale niech autorom gry będzie.

Najważniejsze, że Force Unleashed II prezentuje się jeszcze lepiej, niż pierwsza część. Będzie mroczniej i ładniej, otoczenie i bohaterowie skąpani w strugach deszczu wyglądali doskonale, a nie można zapomnieć o kapitalnej fizyce i animacji postaci, które rządziły już poprzednio, a teraz będą jeszcze lepsze. ■



# E3 NEWSFLASH

**HALO: Reach (X360)**

Ekipa Bungie w końcu pokazała grywalny fragment kampanii, a miłośnicy Halo wstrzymali oddech. Planeta jest atakowana przez tak potężne siły, jakich jeszcze nie widziano w grach z tej serii. Elite w akcji pokazują, że zasłużyli na swoją reputację – jednych z najbardziej cwanych i wymagających przeciwników w grach. Nawet czwórka Spartan musi uważać, gdy niebo przecinają spadające kapsuły z tymi wojownikami. Powrót Elite to miła, ale znajoma niespodzianka w Halo: Reach, natomiast druga wgniotła fanów Halo w fotele. Zespół Bungie wprowadzi do rozgrywki starcia w przestrzeni kosmicznej. W końcu pojazdy towarzyszą Halo od czasu Combat Evolved, ale space shooter zaskoczył wszystkich. Prezentuje się cudnie, dynamicznie i efektownie, choć takich atrakcji zabraknie w trybie multiplayer. Premiera tuż, tuż!

**F.3.A.R. (X360, PS3)**

Trzecia część upiornego FPSa pokazała się na E3 w formie obszernego fragmentu hucznie zapowiadanego trybu kooperacji. Fettel i Point Man przebili się przez zrujnowany obszar miejski prezentując kilka ciekawych tagowych akcji. Jedną z nich była fala uderzeniowa, którą Fettel może wyzwolić, gdy braciszek zwalnia czas. Inną, nieco bardziej oczywistą, było sparaliżowanie wroga, aby drugi gracz mógł go w spokoju rozstrzelać. Nic oryginalnego, jeśli mam być szczery. Poza tym autorzy zaszpanowali bardziej dynamicznym fragmentem gry, kiedy to jedna z postaci sieje zniszczenie za pomocą pancerza bojowego i potwierdzili, że w trybie dla jednego gracza w Fettela nie wcieli się AI, tylko zwyczajnie go nie będzie. Niestety, na prezentacji zabrakło jakichkolwiek strasznych elementów gry.

**Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned (X360, PS3)**

Piraci mają szansę zapisać się do coraz liczniejszego klubu porządnych gier na licencji filmu. Zaprezentowano sporo fragmentów rozgrywki, m.in. walkę z bossem – olbrzymim kraboczłekiem, a także trochę eksploracji i starć z pomniejszymi przeciwnikami. Rozgrywka i wygląd gry jak na razie budzą skojarzenia z Fable, może za wyjątkiem bitew morskich – spektakularnych i cieszących oko. System walki wydaje się klarowny i efektywny – ot, cięcie, unik, parowanie, a także ataki specjalne w rodzaju użycia podręcznej kotwicy na linie, albo ognistego splunięcia rumem. Do tego masa lokacji znanych z filmów, włącznie z Tortugą i Port Royale, rozbudowana personalizacja zarówno bohatera, jak i podległej mu floty... Nie wygląda to źle.

X360, PS3 > 2K GAMES > 27 SIERPNIA 2010

# MAFIA II

## Nie zadziera się z czeską mafią

Nie chcę już dłużej czekać na Mafię II. Chcę w nią grać już teraz, bo im dłużej czekam, tym bardziej mój entuzjazm opada. Boję się też, że jeśli Take-Two dalej będzie zwlekać z premierą, najnowsze dzieło 2K Czech okaże się przestarzałe. Taka na przykład grafika w grywalnym demie prezentowanym na E3 nieprzyjemnie mnie zaskoczyła. Widziałem Mafię II na kilku pokazach i wydawała mi się o wiele ładniejsza, a tu uderzyła mnie sztywna animacja postaci i nienajlepsze tekstury. A może to kwestia telewizora?

W każdym razie, gra się bardzo przyjemnie, a klimat gangsterski wręcz wylewa się z ekranu. Demko rozpoczęło się w domu Vito. W kuchni znalazłem egzemplarz Playboya, więc nie omieszkałem spojrzeć na rozkładówkę. No co, to właśnie męski świat, prawda? Próbowałem zmienić ubranie, ale ta opcja nie znalazła się w demie, więc wyszedłem z domu i rozbiłem szybę w zaparkowanym samochodzie. Od razu pojawiły się gliny, ale nawet im specjalnie nie uciekałem, po prostu dojechałem na miejsce rozpoczęcia misji, pościg ustał. Szkoda, nie miałbym nic przeciwko, gdybym musiał najpierw pozbyć się ogona, żeby móc podjąć misję. Wart uwagi jest model jazdy, masywnymi czołgami, które w latach pięćdziesiątych nazywano samochodami, jeździ się tak, jak można by się spodziewać, czyli niełatwo. Topornie skręcają, długo się rozpędzają. I o to chodzi, niczego innego po nich nie oczekiwałem.

Misja rozpoczęła się od ostrzelania z ustawionego w oknie karabinu maszynowego MG-42 kilku samochodów, które zaparkowały przy budynku po drugiej stronie ulicy. Kule pięknie podziurawiły karoserię i kilku zbirów, części z nich udało się jednak wejść do budynku, więc musiałem ich gonić. Na ulicy szybko dowiedziałem się, że cover jest absolutnie kluczowy, Vito musi chować się za osłonami, bo po wyłapaniu trzech kulek ledwo zipie.

Musiałem wdrapać się kilka pięter, a na każdym stoczyć walkę z paroma zbirami. Wspierany przez partnerów mogłem skupić się na flankowaniu przeciwników, jeśli tylko była taka opcja. Rewolwer wystarczyłby do wysłania wszystkich na tamten świat, ale skoro nadarzyła się okazja postrzelania z shotguna, nie omieszkałem z niej skorzystać. Tu miła niespodzianka, broń co prawda ma straszny rozrzut i trzeba podejść bardzo blisko, żeby zrobić z niej użytek, ale za to ma dużego kopa i potrafi rozwalić fragment otoczenia, na przykład część filaru, za którym skrył się wróg. Naturalnie działa to w dwie strony, jeśli przeciwnicy mają taką broń, należy uważać, bo osłona w każdej chwili może zostać zniszczona.

Chłopaki w końcu dorwali cel i zrobili z nim co trzeba, niestety zdążył jeszcze przed śmiercią postrzelić Joe. Trzeba było go szybko zabrać do samochodu, a Vito oczywiście musiał oczyścić teren z niedobitków, co było o tyle trudne, że ktoś podpalił budynek. Konieczność walki i przedzierania się przez ogień w tym samym czasie przypadły mi do gustu, choć nie nazwałbym tego przerażającym pożarem – ot, po prostu straciłem możliwość flankowania i musiałem poruszać się wąskim korytarzem, ale bez trudu dotarłem do wyjścia. Chłopaki wpakowali Joe do samochodu, Vito dał w palnik i... Kawałek dalej okrążyła ich policja, więc Joe zdopingował bohatera stekiem przekleństw, by ten depnął pedał gazu i spróbował ucieczki. W tym momencie zakończyło się to krótkie, ale jakże sycące demo.

Mafia II ma genialny gangsterski klimat i choć grafiką już tak bardzo mnie nie zachwyca, a strzelanie niby było fajne, ale nie czułem, żeby któraś broń miała kopa, niemniej jednak wciąż chcę w nią zagrać. Właśnie dla tego klimatu, świata twardych facetów, którzy nigdy nie mają sobie nic miłego do powiedzenia. Oby fabuła nie zawiodła. ■

## N(E)O COMMENTS

# GONZO

### MACHANIE TO PRZEŻYTEK

W kategorii stand-up comedy wszyscy zostali w tyle za Konami. Duet nerd plus męska podróbka Lady Gagi to zjawisko, jakiego nie spodziewałem się po wystawie gier konsolowych. Nie od dzisiaj twierdzę, że niektórym osobom przydałyby się lustra w domu. Parafrazując znaną akcję społeczną – niech siebie zobaczą. Jak co roku nastawiałem się na pokaz mocy Nintendo i tym razem firma hydraulika zagrała reszcie na wuwuzele w pięknym stylu. Bez absurdalnie głupawych pokazów WiiMusic, bez Cammie Dunaway drętwej jak forfiter przed karmieniem i w zasadzie bez... Mario. Mistrz Miyamoto zajął się pokazywaniem zaskakująco cel-shade'owanej nowej Zeldy. Reggie prezentował hit za hitem, a Iwata skupiał uwagę reflektorów 3DS-em. No i te modelki, które z przypiętymi handheldami wyszły do dziennikarzy po konferencji – jakże miło było to obserwować z perspektywy zza oceanu. Sony i Microsoft zachowywali się jak najważniejsi rodzimi kandydaci na prezydenta, na ich przepychankach skorzystał ktoś trzeci, a firmy nikogo nowego do siebie nie przekonują. Dlatego drugie miejsce przypada Ubisoftowi, firma wyciągnęła wnioski i zamiast raczyć nas sucharami, jak w poprzednich latach, pokazała kilka tytułów działających potnie i ślinopędnie.

### POKAZ Z NIESPODZIANKĄ

Nowy Twisted Metal, Portal 2 na PS3, nazwa Kinect nie były dla mnie żadnym szokerem. Przecierałem za to oczy ze zdumienia widząc zapowiedziany line-up 3DS, ciągle nie mogę przywyknąć do myśli, że marka Metal Gear Solid pojawia się już na każdej konsoli, czasem w dziwnej formule, ale zawsze z cieniem nieśmiertelnego Solida (opcjonalnie Big Bossa) majaczącym gdzieś w oddali. Od kilkunastu miesięcy nie było tygodnia, żebym nie zastanawiał się nad czym pracują zdolniachy z Retro. Nigdy bym się nie spodziewał, że Nintendo zaprzęgło studio do produkcji nowego Donkey Konga, najwyraźniej Metroidy naprawdę spodobały się szefostwu, bo goryl to seria znana wszem i wobec. Niespodzianka, ale za to jaka miła. Ostatnim fantastycznym akcentem jest wysyp materiałów z Bulletstorm, poza mało chwytliwym tytułem, gra ma tyle unikalnych cech, że bez problemu przebije się do zbiorowej świadomości. Jeśli People Can Fly szukają hasła reklamowego, mam jeden pomysł. *Nam strzelać nie kazano. Sami chcieliśmy.*

### HOT...

Professor Layton pokaże nam swoją wersję podróży w czasie, a znając wyobraźnię kolesi z Level-5, już zaczynam szukać czegoś, co pozwoliłoby choć na chwilę poszerzyć moją percepcję. Muszę przejrzeć klasery... Strumień (świadomości) zaprezentowany przez Guerrilla Games w postaci Killzone 3, uporządkował mi kilka rzeczy w bani. Po pierwsze, czas zacząć rozglądać się za sensownymi telewizorami 3D. Po drugie – zachwyty recenzentów piejących nad realizmem w grach sprzed dekady zawsze będą mi poprawiać i tak nie najgorszy humor. Po trzecie wreszcie, mimo tej całej niesamowitej oprawy, nie będę obiecywał wchłonięcia choćby polskiej instrukcji do dowolnej gry na DS-a. Uwierzcie, celuloza jest ciężko przeżuwalna. Po ślęczeniu nad łamigłówkami i roztrzaskiwaniu głów Helghastów, przydałaby się szczypta niezawodnego wygrzewu. Tutaj z pomocą przyjdzie odkopana z zakątków największej grywalności NBA Jam, faktor boomshakalakatowości w tej grze został przekroczony już dawno, a EA mocno się stara, żeby wychuchać wszystko do premiery. Znowu będę czarny. To może nie są najlepsze gry wystawy. Może nie będą długo na szczytach sprzedaży. Może nie zgarną dychy w NEO+. Ale wiem jedno – to przy nich przesiedzę najwięcej czasu.

### ...OR NOT

Przede wszystkim brakowało mi pier...nięcia na konferencjach Microsoftu i Sony. Krótkich, zajawkowych teaserów nadchodzących tytułów, które potencjalnie zmiotą konkurencję z powierzchni ziemi, a wrogich fanbojów wyślą na zanikający pierścień Saturna. Nie obraziłbym się nawet na krótkie przypomnienie, że Mass Effect 3 powoli leci w kierunku X360, a Heavy Rain nie było ostatnim słowem Quantic Dream na tej generacji. Szkoda, że ciągle nie znamy daty premiery trójwymiarowego cacka Nintendo ani nowej Zeldy. Skłamię, jeśli napiszę, że nie zawiodłem się na ciszy w temacie Resident Evil 6... Ale rozumiem, że gra się robi, tylko najpierw trzeba wyżąć kasę z RE5 w wersji Move, a potem szykować hype na Revelations w 3D. Rozumiem, ale żałuję. ■

# sklep.gram.pl

# TANIE GRANIE!

## BEZKONKURENCYJNE CENY KONSOL! NAJLEPSZE ZESTAWY!

## XBOX 360 ARCADE

**U NAS Z DYSKIEM 20 GB!**

+ FORZA MOTORSPORT 3 PL
+ HALO: ODST
+ PURE
+ LEGO BATMAN
+ BANJO-KAZOOIE PL

+5 GIER!

## NINTENDO WII

+ ZESTAW GIER WII SPORTS PACK
+ ZESTAW GIER WII SPORTS RESORT
+ WII MOTION PLUS I REMOTE JACKET

## ODBIERZ PACZKĘ W SWOIM MIEŚCIE!

**Nasze punkty odbioru osobistego znajdziesz w miastach:**

Bełchatów
Białystok
Bielsko-Biała
Bydgoszcz
Dąbrowa Górnicza
Gdańsk
Grudziądz
Katowice
Kraków
Kwidzyn
Lublin
Łomża
Łódź
Nowy Sącz
Nowa Sól
Olkusz
Olsztyn
Ostrów Mazowiecka
Pabianice
Piła
Piotrków Trybunalski
Płock
Poznań
Racibórz
Radom
Rzeszów
Siedlce
Słupsk
Sochaczew
Sosnowiec
Stargard Szczeciński
Suwałki
Szczecin
Świętochłowice
Tarnów
Tczew
Toruń
Wałbrzych
Warszawa
Wejherowo
Włocławek
Wrocław
Zabrze
Zamość
Zgorzelec
Zielona Góra

**SUPER OFERTA!**
**TOO HUMAN 19,90 zł**
**EDYCJA PREMIEROWA**

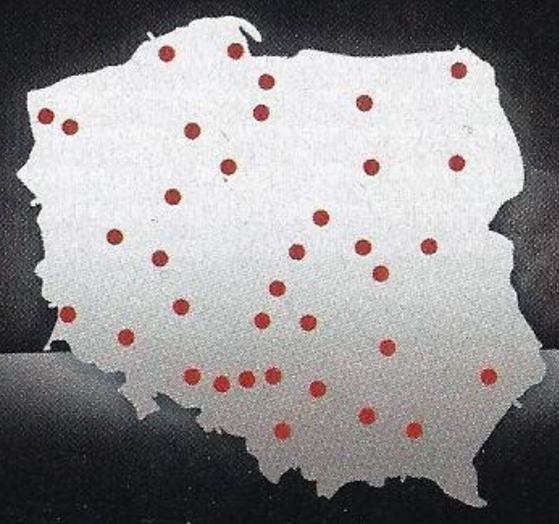
## Polecamy wybrane tytuły z naszej oferty

Pełną ofertę znajdziesz na naszej stronie: **sklep.gram.pl**

**Nadchodzące premiery:**

| | | |
|---|---|---|
| Arcania Gothic 4 **PL** | MULTI | 179,90 zł |
| Crackdown 2 **PL** | X360 | 169,90 zł |
| Crysis 2 | MULTI | 179,90 zł |
| Fable III **PL** | X360 | 179,90 zł |
| FIFA 11 | MULTI | od 94,90 zł |
| Gran Turismo 5 | PS3 | 199,90 zł |
| Halo: Reach | X360 | 179,90 zł |
| Mafia II **PL + DLC** | MULTI | 199,90 zł |
| Medal of Honor | MULTI | 179,90 zł |
| NFS: Hot Pursuit - **Edycja Limitowana** | MULTI | 199,90 zł |
| PlayStation Move | PS3 | 129,90 zł |
| PlayStation Move - Navigation Stick | PS3 | 89,90 zł |
| PlayStation Move - zestaw startowy | PS3 | 199,90 zł |
| R.U.S.E.: The Art of Deception **PL** | MULTI | 189,90 zł |
| Two Worlds II **PL** | MULTI | 169,90 zł |
| Alan Wake PL | X360 | 159,90 zł |
| Blur | MULTI | 189,90 zł |
| Buzz! Polskie Łamigłówki + **Buzzery** | PS3 | 199,90 zł |
| Buzz! Quiz TV PL + **Buzzery** | PS3 | 199,90 zł |
| Buzz! Świat Quizów + **Buzzery** | PS3 | 199,90 zł |
| Call of Duty 4: Modern Warfare | MULTI | 89,90 zł |
| Cars & Wall-E Double Pack | PSP | 109,90 zł |
| Dragon Age: Początek - Przebudzenie | X360 | 109,90 zł |
| EyePet PL + **kamera PlayStation Eye** | PS3 | 139,90 zł |
| Far Cry 2 PL | X360 | 59,90 zł |
| Final Fantasy XIII **EK** | MULTI | 219,90 zł |
| God of War Collection | PS3 | 129,90 zł |
| God of War Trylogia | PS3 | 269,90 zł |
| LEGO Harry Potter Lata 1-4 | MULTI | od 109,90 zł |
| Metal Gear Solid: Peace Walker | PSP | 119,90 zł |
| ModNation Racers **PL** | MULTI | od 89,90 zł |
| No More Heroes 2: Desperate Struggle | WII | 129,90 zł |
| Prince of Persia **PL** | MULTI | od 79,90 zł |
| Prince of Persia: Zapomniane Piaski | MULTI | od 139,90 zł |
| Prince of Persia: Zapomniane Piaski **EK** | MULTI | 249,90 zł |
| Pro Evolution Soccer 2010 | MULTI | od 79,90 zł |
| Red Dead Redemption | MULTI | 199,90 zł |
| Shrek Forever | MULTI | od 99,90 zł |
| Singularity | MULTI | 189,90 zł |
| SingStar: Polskie Hity + **mikrofony** | PS3 | 199,90 zł |
| Sniper: Ghost Warrior **PL** | X360 | 109,90 zł |
| Split/Second: Velocity | MULTI | 169,90 zł |
| Super Mario Galaxy 2 | WII | 179,90 zł |
| Tom Clancys EndWar **PL** | MULTI | od 59,90 zł |
| Tom Clancys H.A.W.X. | X360 | 59,90 zł |
| Tom Clancys Rainbow Six: Vegas 2 | MULTI | od 59,90 zł |
| Tom Clancys Splinter Cell: Double Agent | MULTI | od 59,90 zł |
| Toy Story 3 | MULTI | od 129,90 zł |
| Transformers: Wojna o Cybertron | MULTI | od 99,90 zł |
| Wall-E & Ratatuj Double Pack | PSP | 109,90 zł |
| Worms Double Pack | PSP | 109,90 zł |

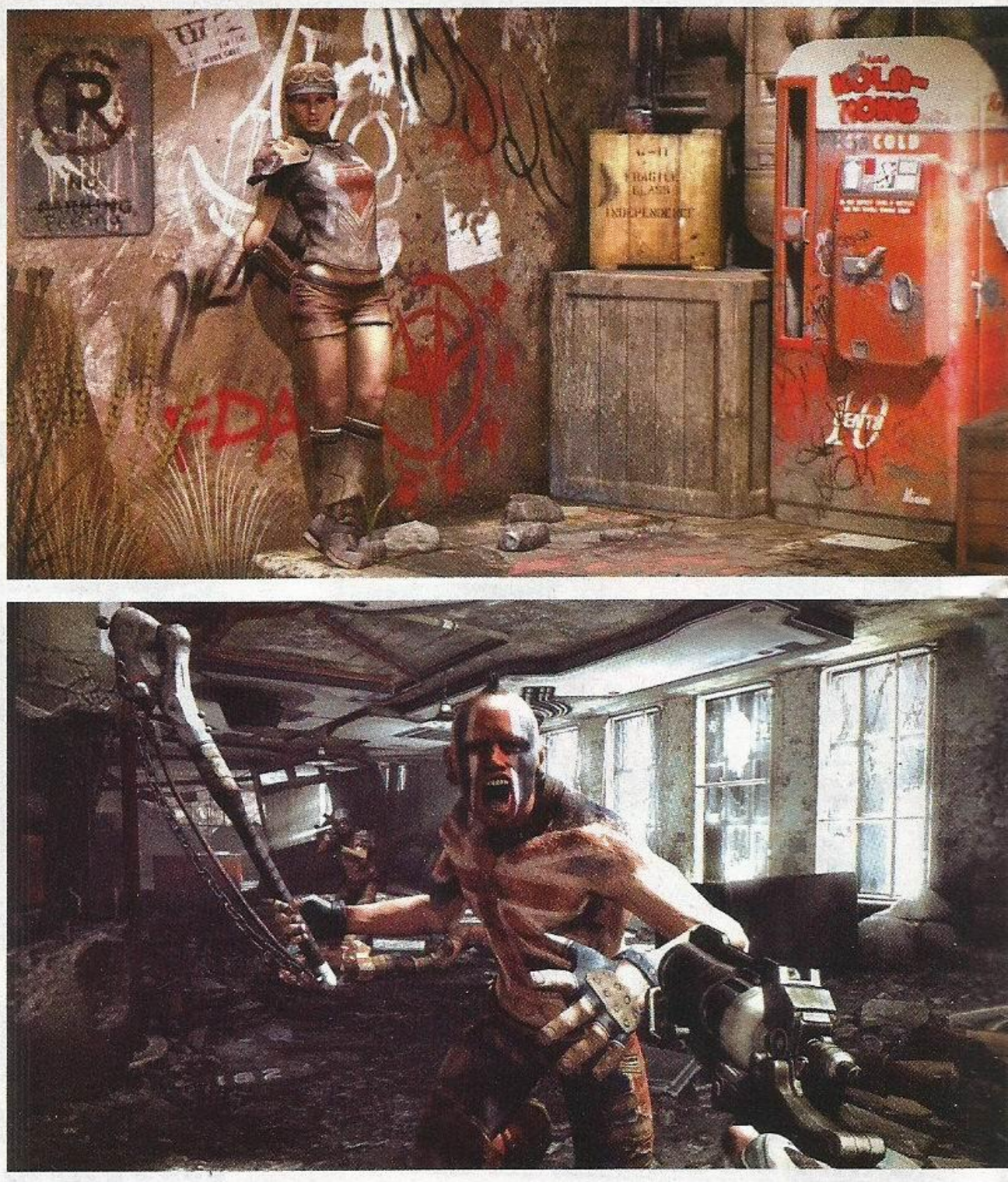
## Ponad 50 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

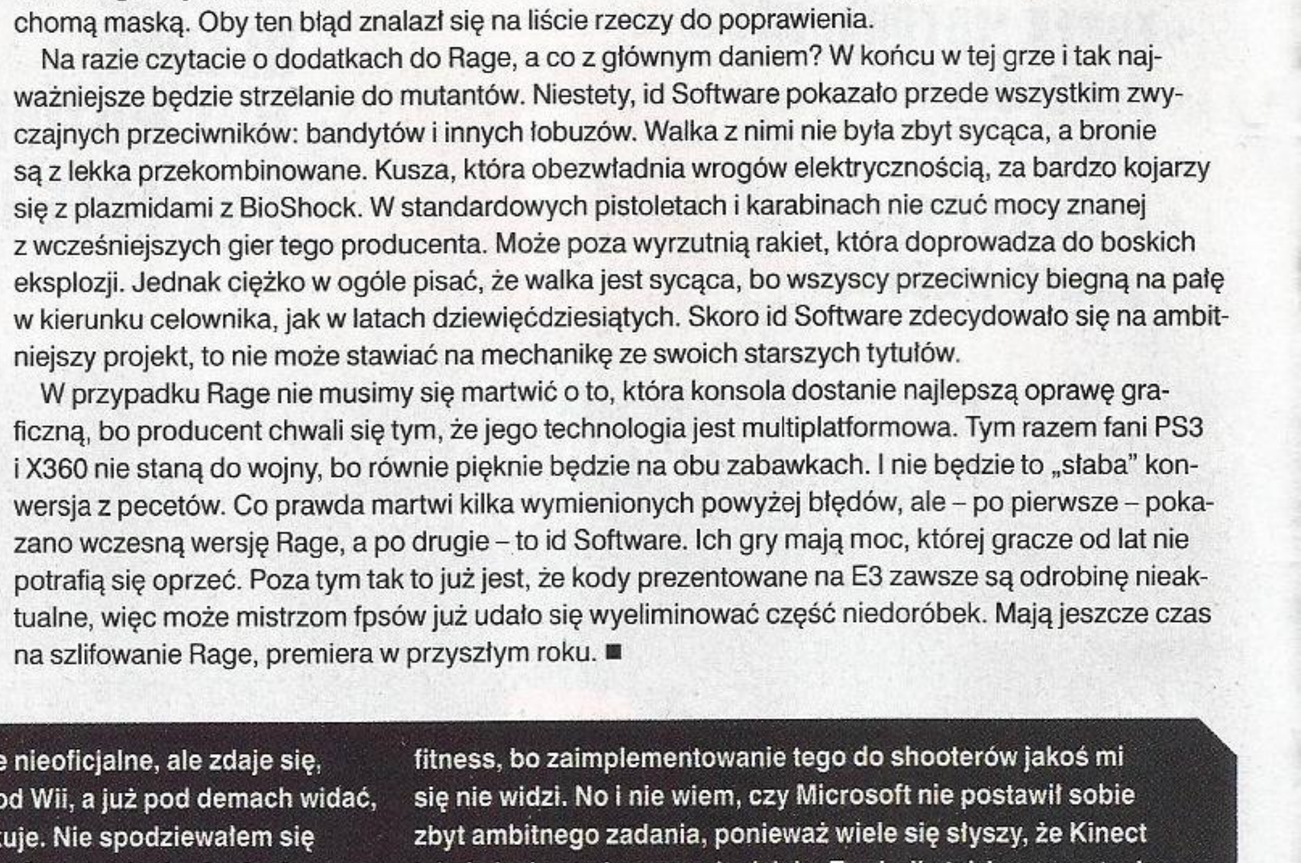


Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232**

Napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.



X360, PS3 > BETHESDA > 2011

# RAGE

## Fallout w wydaniu mistrzów fpsów

id Software ma bardzo prosty cel: chce za pomocą Rage przenieść strzelaniny na zupełnie nowy poziom. Ma to być coś więcej, niż standardowy FPS, dlatego pojawią się choćby wyścigi, eksploracja bezdroży, subquesty, czy walka w pojazdach. W sumie to trochę dziwne, że ojcowie takich mocarzy, jak Doom, Wolfenstein, czy Quake, zmieniają strategię. Od lat wmawiali nam, że porządna giwera i kilka ciemnych korytarzy to wszystko, czego potrzebujemy. Takie określenia, jak „fabuła", czy „bohaterowie niezależni" nie pasują do dzieł id Software. Na szczęście scenariusz wydaje się dość prosty. Na Ziemię spada meteoryt i wciela w życie wizję z filmowej trylogii Mad Max. Bohater był zakopany w ziemi i zahibernowany w specjalnym pojemniku, a gdy w końcu się z niego wydostał, zobaczył szalejących mutantów i wyrzutnię rakiet. Może Rage jednak pasuje do wizerunku id Software?

Gra wygląda doprawdy pięknie. Zniszczona planeta nie straszy ponurą apokalipsą z Fallout 3, ani pustkami Borderlands, tylko wita graczy wesołym słoneczkiem i czystym niebem. Klimat Rage wydaje się być nieco zbliżony do Borderlands i na pustkowiach również nie zabraknie samochodów. Niestety, na razie model jazdy wydaje się dość mocno niedopracowany. Działka zamontowane po bokach grzeją do przeciwników, aż miło, ale wchodzenie w zakręty wypada kiepsko. Nie czuć mocy poślizgów, a wozy zachowują się jakby były zawieszone nad podłożem. W dodatku widać efekt kartonowych pudeł i dziwnego odbijania się od przeszkód. Dlatego trzeba trzymać kciuki, by producent dopracował czterokołowce, bo mają być ważnym elementem rozgrywki.

Kolejną zaskakującą nowością w Rage będą miasteczka, których nie odwiedza się po to, by wymordować ich mieszkańców. Można tu zdobyć informacje, nowy sprzęt, albo znaleźć kogoś, kto zleci zadania do wykonania. To prawie jak RPG, co tylko potęguje moją ciekawość. Wiem, że id tworzy takie gry na komórki, ale co innego telefony, a co innego konsole HD.

Bohaterowie niezależni mają sporo do powiedzenia, a ich gesty podczas rozmów wyglądają fachowo. Gorzej z mimiką, której praktycznie nie ma. Taki Crazy Joe, wariat do potęgi, na pewno rozbawi graczy, bo każde zdanie podkreśla zabawnym ruchem dłoni, ale jego twarz pozostaje nieruchomą maską. Oby ten błąd znalazł się na liście rzeczy do poprawienia.

Na razie czytacie o dodatkach do Rage, a co z głównym daniem? W końcu w tej grze i tak najważniejsze będzie strzelanie do mutantów. Niestety, id Software pokazało przede wszystkim zwyczajnych przeciwników: bandytów i innych łobuzów. Walka z nimi nie była zbyt sycąca, a bronie są z lekka przekombinowane. Kusza, która obezwładnia wrogów elektrycznością, za bardzo kojarzy się z plazmidami z BioShock. W standardowych pistoletach i karabinach nie czuć mocy znanej z wcześniejszych gier tego producenta. Może poza wyrzutnią rakiet, która doprowadza do boskich eksplozji. Jednak ciężko w ogóle pisać, że walka jest sycąca, bo wszyscy przeciwnicy biegną na pałę w kierunku celownika, jak w latach dziewięćdziesiątych. Skoro id Software zdecydowało się na ambitniejszy projekt, to nie może stawiać na mechanikę ze swoich starszych tytułów.

W przypadku Rage nie musimy się martwić o to, która konsola dostanie najlepszą oprawę graficzną, bo producent chwali się tym, że jego technologia jest multiplatformowa. Tym razem fani PS3 i X360 nie staną do wojny, bo równie pięknie będzie na obu zabawkach. I nie będzie to „słaba" konwersja z pecetów. Co prawda martwi kilka wymienionych powyżej błędów, ale – po pierwsze – pokazano wczesną wersję Rage, a po drugie – to id Software. Ich gry mają moc, której gracze od lat nie potrafią się oprzeć. Poza tym tak to już jest, że kody prezentowane na E3 zawsze są odrobinę nieaktualne, więc może mistrzom fpsów już udało się wyeliminować część niedoróbek. Mają jeszcze czas na szlifowanie Rage, premiera w przyszłym roku. ■

## N(E)O COMMENTS

## KAXI

### REHABILITACJA NINTENDO, BLAMAŻ MICROSOFTU

Konferencje wielkiej trójki podczas tegorocznego E3 były przede wszystkim zaskakujące. Z grubej rury zaczął Microsoft, ponieważ nikt nie podejrzewał, że firma tak okrutnie się zbłaźni. Wiem, że to ostre słowa, ale to była chyba najbardziej nastawiona na każuali konferencja w historii E3. Pokazano gry, o których wszyscy wiemy, jeden fajny teaser tytułu, który może ukaże się za półtora roku, a resztę przeznaczono na prezentację Kinecta. Moim zdaniem prezentację nieudaną, bo w przeciwieństwie do wiilota i Move, trudno mi sobie wyobrazić, by obsługiwało to sensowne pozycje dla graczy. Zresztą, podobno na razie urządzenie nie rozpoznaje ruchów osoby siedzącej, więc w ogóle nie mamy o czym rozmawiać. Sony i Nintendo wypadły o wiele lepiej, szczególnie ta druga firma, która wbrew oczekiwaniom zaprezentowała tylko jeden popierdółkowy tytuł (WiiParty), skupiając się na silnym line-upie dla swoich oddanych fanów. No i pokazała 3DS, który totalnie przyćmił wszystko inne na imprezie.

### CRAIG ZAMIAST BROSNANA

Zdecydowanie największą niespodzianką jest fakt, że 3D w 3DS naprawdę działa. Zaskakuje również jego moc – to na razie informacje nieoficjalne, ale zdaje się, że konsolka będzie mocniejsza od Wii, a już pod demach widać, że przynajmniej niewiele jej brakuje. Nie spodziewałem się również Codename Kingdome od Crytek, choć szkoda, że zaprezentowany zwiastun niewiele zdradził. Do grona niespodzianek zaliczam także Goldeneye Wii, ponieważ przecieki na temat tej produkcji dość szybko zaliczyłem do grona plotek.

### TRZY GRY? JAK TO TYLKO TRZY?

Trudno wymienić tylko trzy gry, na które czekam, ponieważ na E3 było naprawdę mnóstwo świetnych pozycji – sęk w tym, że o większości z nich wiedziałem już wcześniej. Mimo wszystko spróbuję. Na pewno zarządzi Zelda: Skyward Sword, pomimo kiepskiej prezentacji. Nowy, impresjonistyczny styl graficzny bardzo mi się spodobał, obsługa Motion Plus na pewno zaskoczy niecodziennymi zagadkami, będzie też wreszcie muzyka nagrana przez orkiestrę – to nie może się nie udać. Podobnie jak trzecie Gearsy, które jakimś cudem wyglądają jeszcze lepiej, niż dwójka. Liczę na godne i mocne zakończenie trylogii. Ostatnią pozycją z wielkiej trójki jest nowa Persona na 3DS, o której nie wiadomo nic więcej, poza tym, że będzie. To wystarczy, żebym się jarał.

### STARCIE Z WIILOTEM

Jeśli chodzi o rozczarowania, to bez wahania wymieniam Kinect. Rozpoznawanie głosu i obsługa menu ruchem ręki w pierwszej chwili robią wrażenie, ale po dłuższym zastanowieniu stwierdzam, że to będzie bardzo niepraktyczne urządzenie. Nada się jedynie do minigierek i ćwiczeń typu fitness, bo zaimplementowanie tego do shooterów jakoś mi się nie widzi. No i nie wiem, czy Microsoft nie postawił sobie zbyt ambitnego zadania, ponieważ wiele się słyszy, że Kinect tak do końca to jeszcze nie działa. Zawiodła także prezentacja Zeldy (nie sama gra), która pokazała jedynie to, że zbyt wiele bezprzewodowych urządzeń w pomieszczeniu źle działa na kontroler – lepiej by było pokazać epicki trailer, zamiast Miyamoto walczącego z wiilotem. No i największy zawód to brak jakiejkolwiek wzmianki o HOTD Overkill 2 – bardzo chcę wierzyć, że jeszcze za życia tej generacji konsol doczekam się sequela.

### GRANIE NA STOJĄCO

Co myślę o Kinekcie już wiecie. Nie wiecie za to, że dość dobrze oceniam Move. Zabawka jest nieprzekombinowana, już teraz widać, że działa tak, jak chcieli tego twórcy, a do tego Sony stara się o szeroki wachlarz tytułów obsługujących kontroler. Sorcery to dobry początek. Sęk w tym, że nie ma się czym zanadto podniecać, bo to jedynie udoskonalenie możliwości Wii, które ma na karku cztery lata. Po prostu solidny produkt, pozwalający firmie dogonić obowiązujące trendy, ale żadna rewolucja. Odwrotnie ma się sytuacja z 3DS. Prezentacja konsoli zrobiła na mnie olbrzymie wrażenie, lista zapowiedzianych tytułów przyprawiła o zawroty głowy, a gdy Mielu napisał z LA, że to naprawdę działa, wiedziałem, że składam pre-order. Zanosi się na to, że bezprecedensowy przecież sukces NDS był dopiero wstępem do ofensywy Big N. Przy okazji firma z Kyoto pokazała, że Sony ze swoim 3D wymagającym nowych i drogich telewizorów oraz okularów dla każdego, już na starcie jest przestarzałe. Sorry Sony, no bonus. ■

sklep.gram.pl

# Już dostępne w naszym sklepie

## NFS: Hot Pursuit

Pre-order **premiera:** 19.11.2010

**199,90 zł**

## Medal of Honor

Pre-order **premiera:** 15.10.2010

**179,90 zł**

## FIFA 11

Pre-order **premiera:** 31.09.2010

**179,90 zł**

## Zamów z tanią wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery

## lub odbierz w jednym z ponad 50 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232** lub napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

**XCOM (X360, PS3)**

Ciekawa sprawa z tym XCOMem. Gdy na prezentacji gry prowadzący zapytał, kto pamięta poprzednie części, tylko ja z dwudziestoosobowej grupy podniosłem rękę. A wydawało mi się, że jestem najmłodszy na sali. Podejrzewam, że większości dzisiejszych graczy tytuł X-Com nic nie mówi, dlatego nie dziwię się 2K Marin (autorzy BioShock 2), że postanowili zrobić całkowicie nową grę, luźno nawiązującą do poprzednich części tej wspaniałej serii.

Z oczywistych względów jako jedyny zwróciłem uwagę na słowo Elerium. Tutaj tę nazwę nosi artefakt, który znalazł bohater gry, niejaki William Carter, i właśnie to wydarzenie doprowadziło do stworzenia biura zajmującego się badaniem zjawisk paranormalnych, a na jego czele stanął właśnie Carter. Elerium znajduje się w laboratorium będącym częścią bazy wypadowej XCOMu i jest cały czas badane przez naukowców. Ważne jest, żeby podczas misji zbierać informacje o kosmitach, robić zdjęcia im oraz ich ofiarom, bo w ten sposób naukowcy dostaną nowy materiał do badań i będą mogli wynaleźć między innymi potężniejsze bronie. W demie pokazano granat opracowany na podstawie technologii obcych – jest to szklana kulka, która rzucona nie wybucha, tylko rozbija się, a ze środka wylewa się czarna maź i zaczyna płonąć. Jak się okazuje, z tej samej mazi składa się ciało jednego z kosmitów, ale o tym za chwilę.

W biurze prace trwają pełną parą. Grupka ludzi odbiera telefony z doniesieniami o dziwnych zjawiskach. Na ścianie wisi mapa USA (niestety, akcja toczy się tylko tam) i na niej znajdują się informacje o dostępnych misjach. Wybierając jedną, zamyka się dostęp do pozostałych, więc jest to przynajmniej jeden powód, by przejść grę więcej niż raz. Wygląda na to, że misje w końcu nie będą randomowe, bo o każdej autorzy przygotowali krótką notatkę, a nawet można posłuchać nagrania rozmowy telefonicznej – w demie przerażona kobieta prosiła o pomoc, a następnie zaczęła krzyczeć, że coś się zbliża i połączenie zostało przerwane.

Carter z dwoma agentami udał się na misję do małego miasteczka. Niby nic złego się nie działo, ale nie było widać żywej duszy. Nagle rozległ się krzyk i bohaterowie pobiegli do jednego z domów, gdzie zostali zaatakowani przez... Czarną maź. Identyczną, jak znajdująca się w granacie. Po każdym strzale z shotguna stwór rozpryskiwał się na ściany i próbował z powrotem się skleić, jak T-1000 w Terminatorze 2. Maź rzucała się na agentów i w końcu jeden z nich padł. To oznacza, że agenci mogą zginać, zupełnie jak w poprzednich częściach serii.

Misja nie kończy się po wypełnieniu zadania, trzeba jeszcze wrócić do samochodu. Wydawałoby się, że to kaszka z mleczkiem, gdyby na niebie nie pojawiło się dziwne coś zmieniające kształty i wypluwające z siebie wiązkę energii rozbijającą wszystko na atomy. Zrobiło się nerwowo, gdy drugi z agentów rozpadł się na cząsteczki. Carter musiał salwować się ucieczką, raz nawet udało mu się uciec przed wiązką, ale stracił sporo zdrowia, a życie nie odnawia się w trakcie trwania misji, więc ledwo dysząc kuśtykał do auta. I nie dokuśtykał, kolejny atak obcego powiódł się i bohater skończył jako chmura atomów.

Może nie jest to stary X-Com, ale nie brakuje najważniejszych elementów, czyli zarządzania bazą, prowadzenia badań nad technologią obcych, dbania o zdrowie żołnierzy (agentów), a także nerwowej atmosfery podczas misji. I właściwie to są najważniejsze elementy tej serii, natomiast jako fps XCOM na pierwszy rzut oka wypada bardzo dobrze, walki z mazią były długie i nerwowe, więc jest szansa, że 2K Marin uda się trudna sztuka przywrócenia serii do życia. Jak dla mnie kozak, a bardzo bałem się wtopy. ■

# TWISTED METAL

## Metalu cięciogięcie nareszcie na PlayStation 3

Wiedzieliśmy, że nadchodzi (czy raczej nadjeżdża). Było tylko kwestią czasu, kiedy nowa odsłona klasycznej jeżdżono-strzelanej serii zostanie oficjalnie zaprezentowana. I w końcu się doczekaliśmy. Widać, że przed twórcami jeszcze kawałek drogi najeżonej przeszkadzajkami. Grafika przypomina raczej unowocześnioną wersję kolorowego TM2, niż mroczne TM Black. Zarówno pojazdy, jak i miejscówki, na których przyjdzie graczom hasać, wykonano z dbałością o szczegóły, w oczy rzuca się także nieodzowna możliwość szeroko zakrojonej destrukcji otoczenia – choć niektóre animacje walących się budynków wymagają jeszcze poprawek. Nie zmienia to faktu, że rozwałka zapowiada się pomysłowo – by wspomnieć chociażby o wielkiej szpuli filmowej, która po chwili intensywnego ostrzału odrywa się od posady i przetacza po okolicy, miażdżąc pobliskie budynki i pechowych graczy.

W kwestii samej rozgrywki, to wciąż stary dobry Twisted Metal, choć odpowiednio urozmaicony. Nowością będą pojazdy latające, jak chociażby helikopter wyposażony nie tylko w działko i zestaw rakiet, ale także potężny elektromagnes, mogący unosić pojazdy kumpli i rywali. A skoro już o pojazdach mowa, autorzy obiecują szesnaście zróżnicowanych maszyn zagłady, każda z dwoma unikalnymi atakami specjalnymi. Z uwagi na aspołeczną otoczkę gry, nie zabraknie zwariowanych akcji w rodzaju zdalnie sterowanego łóżka szpitalnego, w komplecie z przykutym do niego wierzgającym pacjentem i pokaźną ilością materiałów wybuchowych.

O ile w grze nie zabraknie tradycyjnej kampanii dla jednego gracza, największy nacisk położony zostanie na wieloosobową rzeźnię. Na razie pokazano dwa tryby: klasyczny deathmatch i rozgrywkę drużynową, wymagającą sporej dozy współpracy i koordynacji. To właśnie w ten drugi tryb można było pograć na E3, a na jego potrzeby zrezygnowano z tradycyjnego zestawu pojedynczych postaci, na rzecz gangów, wzorowanych na bohaterach wcześniejszych gier. W demie znalazły się dwie ekipy – klaunów Sweet Tootha i zamaskowanych panienek wzorowanych na znanej z TMB Dollface. Ale wracając do gry zespołowej – za przykład niech posłuży mapa, na której umieszczono dwie gigantycznych rozmiarów statuy, po jednej dla każdej drużyny. Celem zabawy jest oczywiście zniszczenie wrogiego monumentu, ale nie jest to taka prosta sprawa. Po pierwsze – należy pochwycić przywódcę konkurencyjnej ekipy, i dostarczyć go do specjalnie wyznaczonego obszaru. Jeśli utrzymamy go tam przez wyznaczony czas, zyskujemy możliwość „nakarmienia" nim potężnej wyrzutni rakiet, co zaowocuje oddaniem strzału. Teraz pozostaje tylko umiejętnie pokierować pociskiem i nie pozwolić przeciwnikom na jego zestrzelenie. Całkiem pomysłowa sprawa, a to z pewnością jeszcze nie koniec niespodzianek. Gra na pewno nie ukaże się w tym roku, więc wkrótce poznamy więcej szczegółów. Na razie, mogę zapewnić każdego fana, że gra się bardzo podobnie, jak w poprzednie części, Jaffe nie starał się wymyślić po raz kolejny koła, więc jeśli tylko lubiliście wcześniejsze gry z serii, możecie już ostrzyć ząbki na Twisted Metal. ■

# SORCERY

## Harry Potter pękłby z zazdrości

Harry Potter z każdą książką, grą i filmem coraz bardziej się starzeje, więc najmłodsi gracze potrzebują nowego bohatera. Być może zostanie nim młodzik z Sorcery na PlayStation 3, który dopiero uczy się magii. W końcu, gdy ma się kilka lat, ciężko utożsamiać się z nastolatkiem, który romansuje z koleżankami, a tym głównie zajmuje się ostatnio Harry. Tymczasem nieśmiały chłopak z magiczną różdżką i światem do ocalenia, to wypisz wymaluj nowy idol dzieciaków. A dzięki PlayStation Move każdy z nich grając w Sorcery będzie mógł własnoręcznie rzucać zaklęcia.

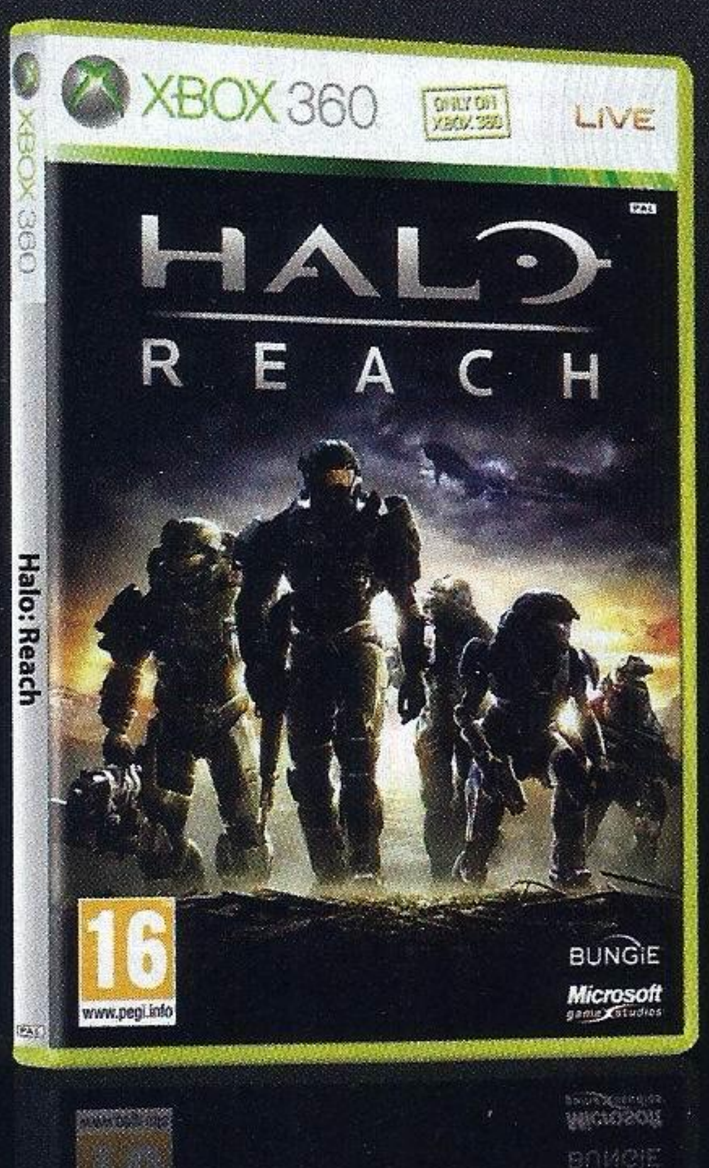
Nie mam wątpliwości, że Sorcery to gra dla najmłodszych. Ciepły głos lektora, który mógłby być wujkiem przebierającym się za świętego Mikołaja, wprowadza graczy w magiczny świat pełen przerażających stworów. Oczywiście przerażających w takim znaczeniu, jak straszny może być zielony, pokraczny i wydzierający się bajkowy goblin.

Rozgrywka w Sorcery sprowadza się głównie do walki z takimi stworami za pomocą kontrolera PlayStation Move. Wystarczy lekki ruch różdżką w kierunku ekranu, by odpalić efektowne zaklęcie. Wszystko zależy od wybranego czaru, bo wywołanie tornada, to po prostu okrężne ruchy kontrolerem. Świetnym pomysłem są także magiczne kombinacje. Bohater może postawić ścianę ognia w stylu Diablo, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by połączyć ją z zaklęciem wiatru i stworzyć płonące tornado. Na szczęście machanie różdżką nie sprowadza się wyłącznie do walki, ale służy też eksploracji. Magia może otwierać drzwi, czy naprawić zniszczony most, a wszystko to odbywa się przy użyciu określonych gestów. Bardzo ciekawie wygląda też korzystanie z eliksirów, które najpierw trzeba zmieszać, a następnie wypić, co oczywiście przekłada się na odpowiednie ruchy Move. Rozbawiło mnie, gdy okazało się, że po potrząśnięciu buteleczką z magicznym napojem, zmienia się nie tylko kolor płynu, ale również kulki, jaką zakończony jest PlayStation Motion Controller (po naszemu: różdżka). Drobiazg, a cieszy.

Sorcery zadebiutuje wiosną 2011 roku, ale już podczas E3 wyglądało bardzo ładnie. Gra świetnie wykorzystuje PlayStation Move i modę na Pottera. Dzieciaki poczują się jakby brały udział w wielkiej przygodzie. Jestem przekonany, że to będzie hit. ■

sklep.gram.pl

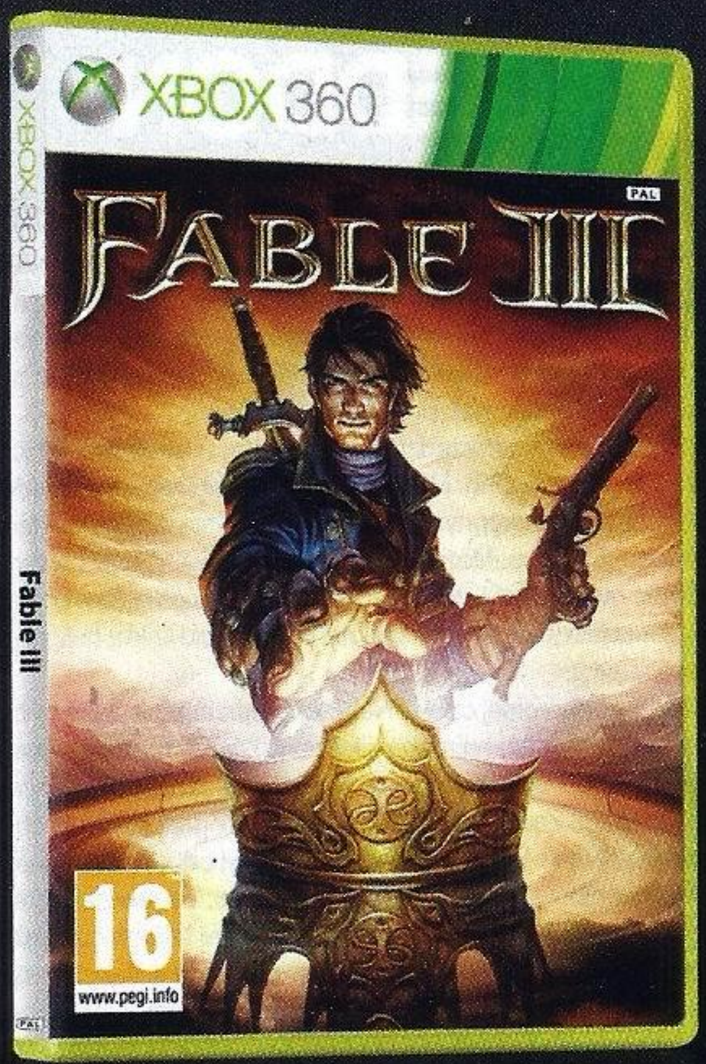
# Już dostępne w naszym sklepie




## Halo: Reach

Pre-order **premiera:** 14.09.2010

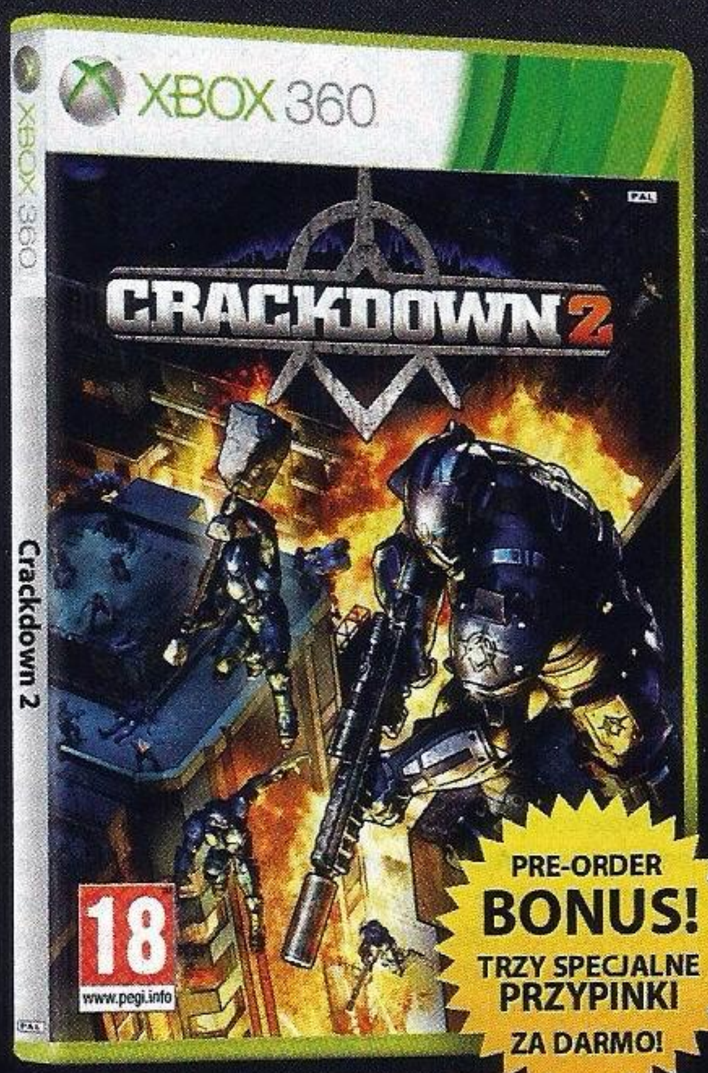
**179,90 zł**




## Fable III

Pre-order **premiera:** 29.10.2010

**179,90 zł**




## Crackdown 2

Pre-order **premiera:** 09.07.2010

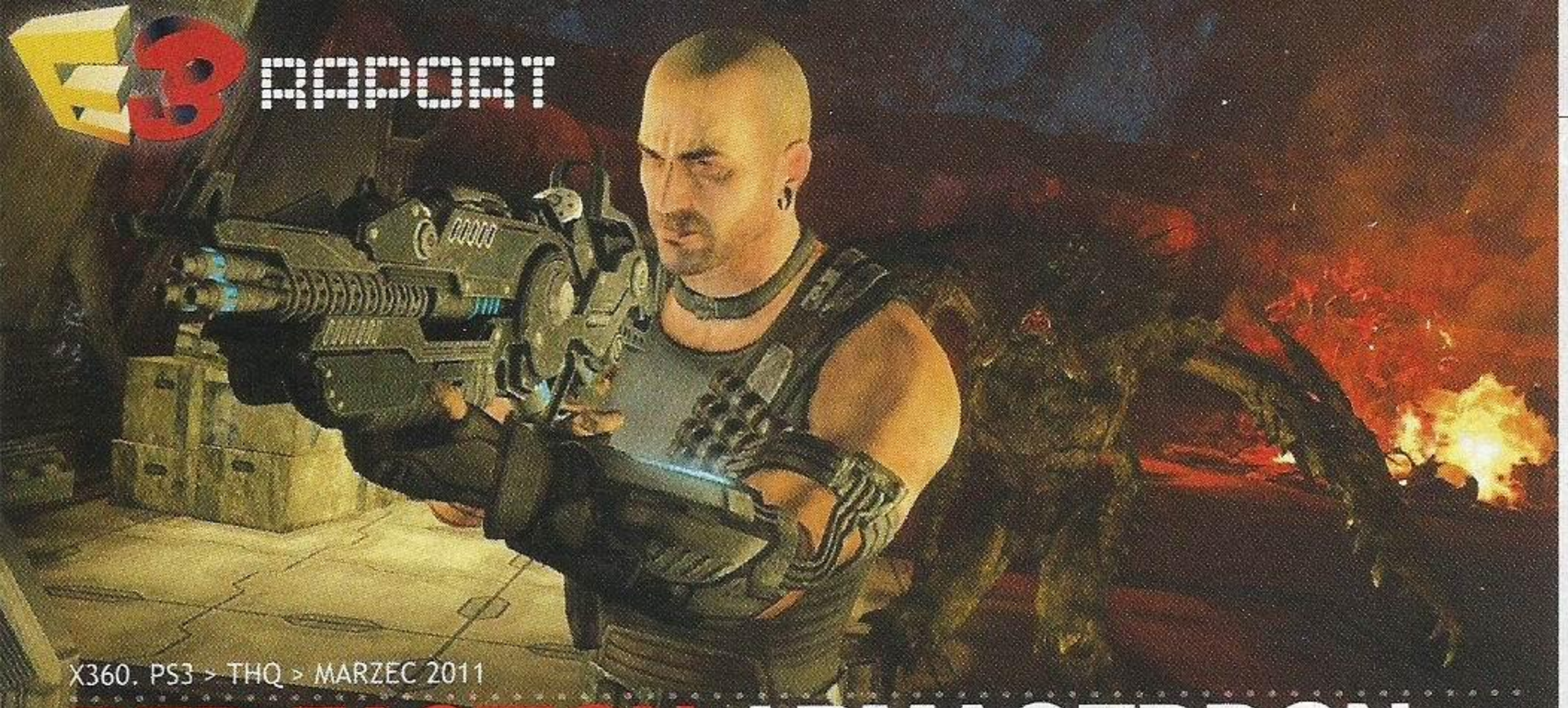
**169,90 zł**

## Zamów z tanią wysyłką kurierską i ciesz się grą w dniu premiery lub odbierz w jednym z ponad 50 punktów odbioru osobistego w całej Polsce!

Masz pytania? Skontaktuj się z nami telefonicznie: **(22) 33 22 232** lub napisz do nas e-mail: **zamowienia@gram.pl**

XBOX 360

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.



X360, PS3 > THQ > MARZEC 2011

# RED FACTION ARMAGEDDON

## Czerwona Planeta (ciągle) w ogniu!

Koloniści na Czerwonej Planecie nie mają lekkiego życia i nie doczekają się takowego, dopóki Volition trzaskać będzie kolejne pozycje z serii Red Faction. RF: Guerrilla była mocnym i dość zaskakującym kawałkiem kodu, który przed rokiem z powodzeniem konkurował z kreowanymi na gwiazdy inFamous i Prototype. Przynajmniej w oczach krytyków, bo niestety gra nie sprzedała się tak porządnie, jak na to zasługiwała. Mistrzowie terraformingu i kompletnej demolki nie składają jednak broni i dalej walczą o serca i portfele graczy. Na E3 przedstawili swoje najnowsze dziecko, czyli Red Faction: Armageddon. Srogi podtytuł, jak na serię, w której zwykło się równać z ziemią (z Marsem) całe bazy, od budynków po słupy energetyczne. Tym razem w rozgrywce nacisk położony będzie na nieco inne aspekty zabawy, ale po kolei. Co nowego u marsjańskich kolonistów?

Wojna z EDF skończyła się przed pięćdziesięcioma laty, a konflikt na swoją korzyść rozstrzygnęli osadnicy. Koszt zwycięstwa był jednak iście pyrrusowy, bowiem powierzchnia Marsa została zniszczona tak bardzo, że przestała nadawać się do zamieszkania. W obliczu takiej katastrofy kolonistom pozostało tylko jedno wyjście – zeszli tam, gdzie wszystko się zaczęło (w pierwszych częściach serii), czyli pod powierzchnię planety. Niestety, drążąc i kopiąc coraz głębiej, niczym krasnoludy z Morii, obudzili drzemiące od niepamiętnych czasów Zło. Zagłada ma tym razem oblicze morderczej obcej rasy, której opanowanie podmarsjańskich osad kolonistów zajęło niespełna trzy dni. Za cały bałagan, z jeszcze niewiadomych powodów, niedobitki obwiniają wnuka bohatera Guerrilla, niejakiego Dariusa Masona.

Zmiana scenerii wpłynie na kształt rozgrywki – Volition zrywa z formułą sandboksową, czyli otwartym światem, na rzecz bardziej epickiej i łatwiejszej w reżyserii strzelanki trzecioosobowej. Zastrzegli jednak, i udowodnili zresztą swoim demem, że poziom destrukcji i rozpierduchy na tym nie ucierpi – wręcz przeciwnie, znak rozpoznawczy zostanie jeszcze bardziej odpicowany, o czym miałem okazję przekonać się na własne oczy.

Jednym z nowych narzędzi zniszczenia jest ustrojstwo ochrzczone mianem Magnet Gun. Magnesem strzela się najpierw w jeden obiekt, potem w następny, po czym ten pierwszy z impetem leci w kierunku drugiego. Można w ten sposób zawalać całe budynki, albo robić radosne psikusy przeciwnikom. Z Magnet Gun orgia zniszczenia jest jeszcze większa, niż przy użyciu linki z hakiem w Just Cause 2.

Znana z poprzedniej części Nano-forge przestanie za to być radosnym sposobem na rozbijanie wszystkiego na atomy i posłuży do czegoś zgoła odmiennego, a mianowicie rekonstrukcji rozwalonych struktur. Zaraz, jak to rekonstrukcji? W grze, w której chodzi o rozwałkę? Nano-forge umożliwi Dariuszowi odbudowywanie rozpirzonych mostów i kontynuowanie wędrówki, ale autorzy obiecują jeszcze więcej kreatywnych zastosowań dla tej tajemniczej zabawki. Wspomnieli mimochodem o budowaniu osłon w trakcie walki.

Nie znikną znane z poprzedniej części mechy, które posłużą do przebijania się przez budynki i hordy przeciwników. Obcych będzie całe mrowie, a bliżej im do Alienów, niż do inteligentów z szarymi dyńkami. Mason wielokrotnie będzie przygwożdżony przewagą liczebną tego plugastwa, więc solidny egzoszkielet albo potężne działo stacjonarne stanie się najlepszym wyjściem z opresji. Ogólnie rzecz biorąc, rozpierducha pozostaje na swoim miejscu, teraz staje się jednak narzędziem do pokonania plagi robali (Marsjan?), a nie celem samym w sobie. ■

X360, PS3 > WARNER > 2011

# MORTAL KOMBAT

## Ed Boon wins! Flawless victory!

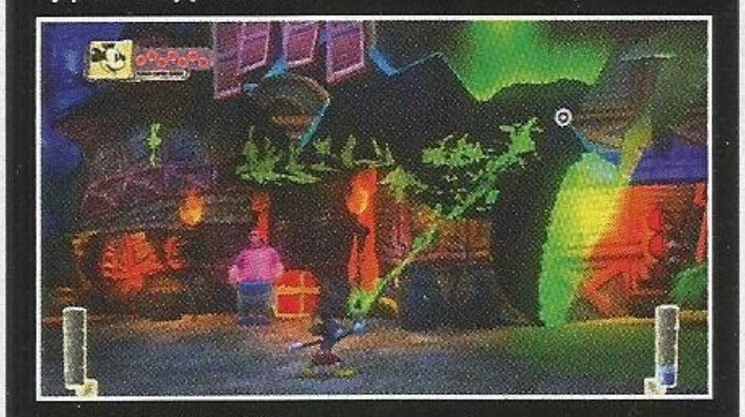
Po kilkunastu latach eksperymentowania z trzecim wymiarem i gościnnymi występami Batmana i Supermana, Smocza Seria powraca do korzeni. Aż dziw, że zajęło to tak długo, ale najważniejsze, że ojciec serii, Ed Boon w końcu postanowił dać fanom to, czego oczekują. A że oczekują, przekonałem się na E3, widząc ogromną kolejkę do stoiska, na którym za zamkniętymi drzwiami można było zagrać w dziewiątą już część MK. Gra, zatytułowana znacząco (i myląco zarazem) Mortal Kombat, zrywa z otwartymi arenami na rzecz klasycznego, dwuwymiarowego systemu walki, jednocześnie dodając element, za sprawą którego seria narobiła tyle szumu w latach dziewięćdziesiątych – krew! Poziom przemocy zawarty w nadchodzącym tytule wydaje się bezprecedensowy – kombatanci łamią sobie kończyny, przebijają ciała i ogólnie masakrują nawzajem, co jeszcze dobitniej oddaje nowy „tryb rentgenowski". Na efektownych zbliżeniach widać przebitki na wnętrzności zawodnika, ukazujące ze szczegółami obrażenia wewnętrzne, jakie powodują wyprowadzane ciosy. Rządzi Sub-Zero zamrażający wątrobę i miażdżący ją w stalowym uścisku. Oczywiście nie brakuje fatali, które zapowiadają się wyjątkowo okrutnie. Na razie dane widziałem tylko dwa z nich: Kung Lao przepoławia ofiarę kapeluszem (niczym w Shaolin Monks), a Scorpion masakruje wroga żądełkiem (klasyk z MK2). Szkoda, że nie zdjął machy i nie spalił oponenta oddechem, ale liczę, że w pełnej wersji nie zabraknie takich atrakcji.

A skoro już o kombatantach mowa, jak dotąd ujawniono zestaw ośmiu ulubieńców, włącznie ze Scorpionem, Sub-Zero, Sectorem, Reptilem, Johhnym Cagem czy Kung Lao. Docelowa liczba postaci oscyluje w granicach trzydziestu, zapewne doczekamy się dodatkowych wojowników w formie DLC. Powrócą także pamiętne areny, jak żyjący las czy pamiętny basenik z kwasem albo Pit 1. Przy całym tym hołubieniu starych fanów, autorzy nie zapominają także o drobnych innowacjach. Poza wspomnianym już „rentgenem", pojawi się także trójpoziomowy pasek Super Combo oraz tryb Tag Team. Można zacząć combosa jedną postacią i zakończyć drugą. Grafika prezentuje się ładnie, choć nie jest to skok technologiczny porównywalny chociażby do tego pomiędzy SF3 a SF4. Tym niemniej, seria zatoczyła koło. Smok wgryzł się we własny ogon z obrzydliwym chrzęstem. Mam nadzieję, że się nie zadławi bryzgającą wkoło posoką. ■

# E3 NEWSFLASH

**DONKEY KONG COUNTRY RETURNS (WII)**

**E3 wreszcie przyniosło odpowiedź na pytanie, nad czym obecnie pracuje niezwykle utalentowane studio Retro. Ku zadziwieniu wielu osób okazało się, że wzięli się za odświeżenie, kolejnej po Metroidzie, niegdyś wielkiej serii Nintendo, której trzy części ukazały się na SNESie. Chodzi o Donkey Kong Country, swego czasu tworzone przez Rare. Nowe DKC pozostanie wierne rozgrywce w dwóch wymiarach, jednak sama grafika to oczywiście 3D, i do tego bardzo ładne. Retro stara się również zachować wszystkie charakterystyczne cechy serii, jak beczki, jazda wagonikami czy zbieranie literek KONG, ale pojawią się również takie ciekawostki, jak jetpack, a także możliwość gry w kooperacji. DK i Diddy powracają w chwale.**



**EPIC MICKEY (WII)**

**Dość niespodziewanie Epic Mickey, tworzone przez Warrena Spectora (autora chociażby Deus Ex), wyrosło na jedną z najciekawszych nowych gier, jakie mają ukazać się w tym roku. W EP gracz pokieruje Mikim, który trafia do Wasteland – ponurego świata zapomnianych, disnejowskich bohaterów, którym rządzi królik Oswald, pierwsza postać stworzona przez Walta Disneya. Świat ten nie jest radosny, raczej przywodzi na myśl dzieła Tima Burtona. Gracz może w niego ingerować za pomocą wiilota, dorysowując bądź wymazując obiekty. Znając Spectora, można spodziewać się kilku zakończeń epickiej przygody Mikiego. Sama rozgrywka ma składać się z elementów przygodówki, role-playa i platformówki – w tym ostatnim przypadku będą to dwuwymiarowe, czarno-białe sekcje oparte na pierwszych kreskówkach z Mikim.**

**GOLDENEYE 007 (WII)**

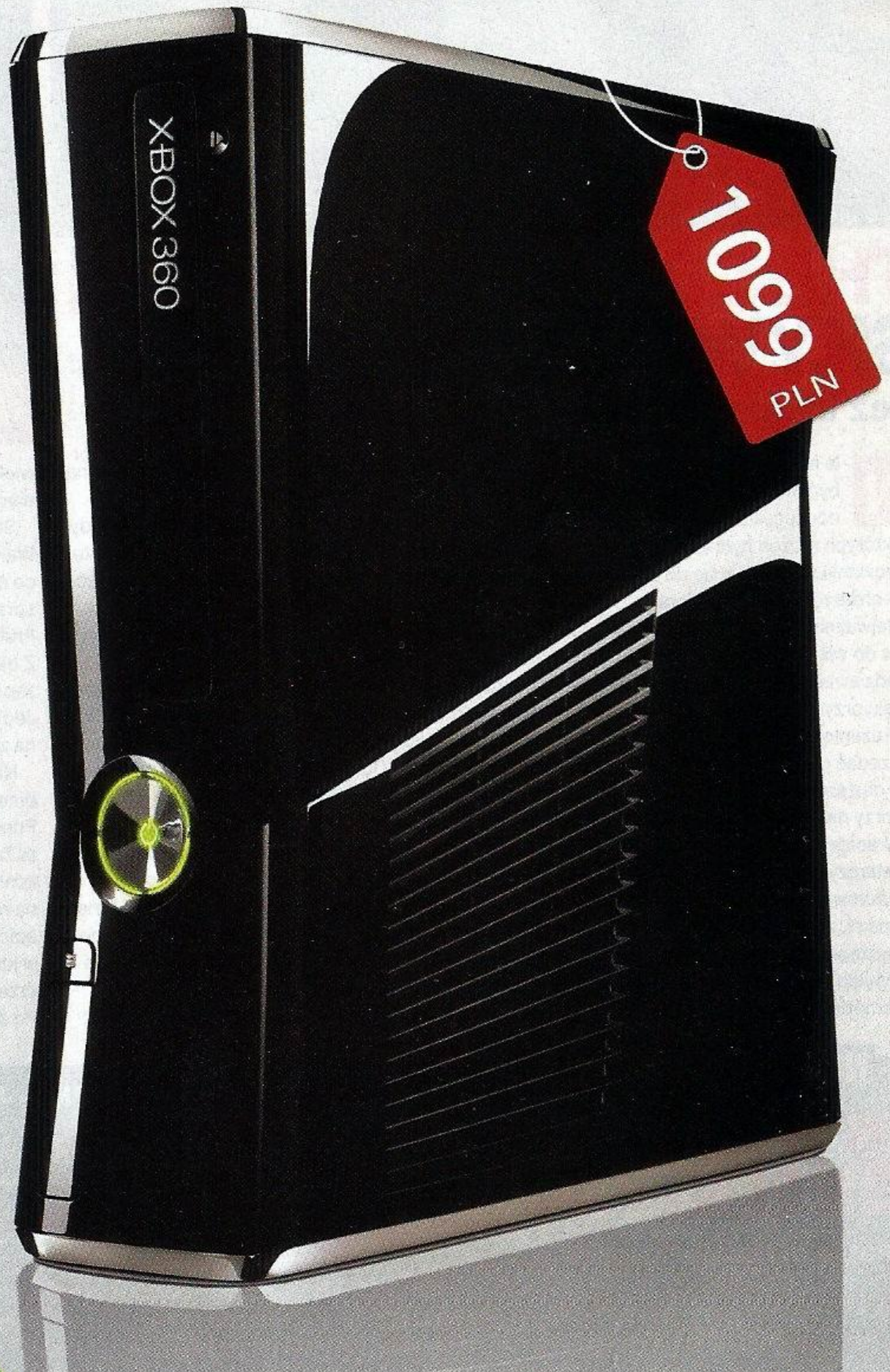
**To była jedna z największych bomb konferencji Nintendo. Już jesienią posiadacze Wii dostaną na wyłączność ni to kontynuację, ni to sequel jednej z najlepszych strzelanek z N64. Z oryginału ma pozostać połączenie ostrej akcji z elementami skradankowymi oraz wyraźny nacisk na tryby multiplayer (cztery osoby na splicie bądź osiem w sieci). Biorąc pod uwagę wszystkie mapy, tryby i modyfikacje, możliwe będzie założenie pięciuset różnych gier. Pojawią się do tego perki i punkty doświadczenia. Z nowości, najbardziej wyraźną jest podmiana olskulowego Pierce'a Brosnana na zimnego jak lód Daniela Craiga – aktor użyczy 007 swojej facjaty i głosu. Niektóre elementy rozgrywki ulegną zmianie w celu dostosowaniach ich do obecnych standardów. Znikną m.in. apteczki, możemy spodziewać się również większej ilości skryptowanych akcji.**

sklep.gram.pl

# Nowy Xbox 360

Już dostępny w naszym sklepie! Sprawdź na **sklep.gram.pl**

- Nowa konstrukcja
- Dysk 250 GB
- Wbudowane WiFi "N"
- 5 portów USB
- Gotowy na **Kinect**




Sprawdź cenę
**KINECT**
na **gram.pl/kinect**

XBOX 360

Gram.pl sp. z o.o. dokłada wszelkich starań aby prezentowana oferta była aktualna. Gram.pl zastrzega sobie prawo do zmiany cen. Za ewentualne błędy w druku przepraszamy.

Wii > NINTENDO > 2011

# THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

## Bez ciśnienia, na razie

Nie ma najmniejszych wątpliwości, że nowa Zelda będzie grą piękną i niezwykle miodną, być może nawet przełomową. Problem w tym, że na E3 w ogóle nie dało się tego odczuć. Już pal licho nieudaną prezentację gry podczas konferencji, ale nawet standy, na których można było obczaić nowe sterowanie, nie pomogły w budowaniu hype'u. Po prostu sterowanie nie nadaje się do zaszczepienia w graczach oczekiwania, które kazałoby im złożyć pre-order rok przed premierą.

Najważniejsza informacja jest taka, że Skyward Sword będzie wymagało przystawki Motion Plus do wiilota, więc podobnie jak w przypadku WiiSports Resort oraz Red Steel 2, możemy spodziewać się odpowiednich zestawów w momencie premiery. Jak pokazywał sam Miyamoto, dzięki przystawce Link wykona dokładnie takie ataki mieczem, jakich zażyczy sobie gracz. Już w prezentowanym demie miało to nieliche znaczenie, ponieważ niektórym przeciwnikom dało się zadać obrażenia jedynie tnąc pod odpowiednim kątem. Oczywiście można się zastanawiać, czy dłuższe posiedzenie z grą nie będzie zbyt męczące, ale przykład RS2 pokazał, że o ile autorzy nie wrzucą zbyt wielu walk w krótkich odstępach, wszystko powinno być w porządku.

Wracając do walki, skoro wiilot robi za miecz, to grucha oczywiście spełnia funkcję tarczy. Wystarczy potrząsnąć kontrolerem, by Link zaczął się zasłaniać. Podobnie rozwiązano kontrolowanie wszelkich przedmiotów. Przykładowo, bomby można zarówno rzucać, jak i turlać po ziemi, zależnie od tego, jaki wykonamy ruch wiilotem. Zaprezentowano także pierwsze nowe urządzenie w ekwipunku Linka – mechanicznego, latającego robala, oczywiście sterowanego wychyleniami pilota. Robak potrafi przechwytywać w locie różne przedmioty. Co ciekawe, przemodelowano dobrze sprawdzający się sposób strzelania z łuku. Teraz zamiast celować w ekran, gra się identycznie, jak w WiiSports – trzymając wiilota pionowo przed sobą i naciągając cięciwę za pomocą ruchu gruchą do siebie.

Styl graficzny jest dość dziwnym połączeniem projektów z Twilight Princess i kolorystyki z Wind Wakera. Niby Link jest dorosły, ale gra sprawia wrażenie przeznaczonej dla młodszego odbiorcy, co strasznie się ze sobą gryzie i kompletnie mnie nie przekonuje. Zastosowano także filtr, który sprawia, że gra zdaje się namalowana pędzlem – podobno inspiracją były dzieła impresjonistów. Problem w tym, że trochę z tym przesadzono i obiekty w oddali rozmywają się w kolorowe plamki. Z bliska jednak widać, jak mistrzowsko cieniowany jest chociażby sam Link. Szkoda tylko, że arena zaprezentowana w demie nie wyróżniała się niczym szczególnym – ot, polana i kilka drzewek. Jedynie starcie z wielkim skorpionem, któremu trzeba było zadać ciosy mieczem w otwierane na zmianę kleszcze, mogło się spodobać i delikatnie podnosiło ciśnienie.

Nintendo obiecuje, że Skyward Sword wprowadzi wiele nowości, zmieniając schematy utarte przez ostatnie dwadzieścia lat. Tymczasem jednakże, gra wygląda jak bardziej kolorowe Twilight Princess z obsługą Motion Plus, co – powtórzę raz jeszcze – kompletnie do mnie nie trafia. Jeśli ta Zelda nie może być mroczna i dorosła, to wolałbym chyba powrót do cel-shadingu. Plotki oraz koniec zaprezentowanego zwiastuna sugerują, że Link w tej części wzbije się w przestworza, ale na razie to tylko domysły. Byłoby miło, gdyby Nintendo zdecydowało się na pokazanie jakiegoś epickiego trailera, zamiast skupiać się na machaniu mieczem. Z drugiej strony, ogromna kolejka – w której trzeba było stać około dwie godziny, żeby zagrać – dowodzi, że nikomu oprócz mnie to nie przeszkadzało. Dobrze chociaż, że potwierdzono ścieżkę dźwiękową nagraną z udziałem orkiestry. Po dwóch częściach Super Mario Galaxy nie ma już powrotu do miernego plumkania. ■

## N(E)O COMMENTS

## MIELU

### POLAKOM DZIĘKUJEMY

Polecieć na koniec świata i dowiedzieć się, że dla Polaków jednak nie ma miejsca na konferencji Microsoftu (chociaż byliśmy zaproszeni), na której ogłoszono wprowadzenie usługi Xbox Live do naszego kraju? Bezcenne. Na pocieszenie zorganizowano minikonferencję dla dziennikarzy z państw, do których Live zawita w tym roku. Ku mojemu zdumieniu, smutny pan z MS opowiadał czym jest gamerscore i dlaczego gracze lubią zdobywać achievementy. A ja myślałem, że dowiemy się szczegółów dotyczących cen i takich tam pierdół.

Nintendo na swoje konferencje Polaków nie zaprasza, ale może i dobrze, bo byłoby mi smutno patrząc na Miyamoto nie potrafiącego grać w najnowszą Zeldę. Za to chciałbym być w tłumie wiwatującym, gdy okazało się, że na 3DSa będzie Resident, Zelda, Metal Gear i masa innych świetnych tytułów. Sony przyjęło mnie z otwartymi ramionami. Jaka szkoda, że pokazało tak mało nowych gier na PS3. Nie obraziłbym się na takie show, jak w 2005. Nawet ze ściemnionymi zwiastunami, byle dowiedzieć się, w co będę grał za rok albo dwa. Prezentacja Move zawiodła, bo zaprezentowano dosłownie dwa tytuły, a o innych opowiadano albo pokazano je na zwiastunie, który nie wyjaśnił, jak się będzie grało.

### NIBY WSZYSTKO WIEM, A JEDNAK MNIE ZASKOCZYLI

Najmilej zaskoczyło mnie Sony, które postanowiło mocno powalczyć o hardcore'owców i zrobiło w tym temacie kilka dobrych ruchów. Najbardziej ucieszyły mnie zapowiedź Portal 2 na PS3 i współpraca Valve z Sony oraz ekskluzywne dodatki do gier Electronic Arts na PS3.

Jeden wyścig wystarczył, żebym zakochał się w NFS: Hot Pursuit, chociaż kompletnie nie spodziewałem się tego, że kiedykolwiek zainteresuję się grą z tej serii.

Największy szok? OnLive naprawdę działa! Wystarczy podpiąć pada od Xboxa do maleńkiej skrzyneczki, wybrać grę z katalogu i można cieszyć się grą bez lagów. Jeśli to nie była ściema i w standzie nie było wbudowanego Xboxa, to przyszłość konsol widzę w ciemnych kolorach. A może niepotrzebnie panikuję? Na wszelki wypadek szybko uciekłem ze stoiska OnLive i już prawie zapomniałem, że w ogóle widziałem tę usługę w akcji... Jaką usługę?

### ODLICZAM DNI DO PREMIERY

Vanquish – ultra szybki, mega chaotyczny shooter twórcy Residenta. Graficznie delikatnie odstaje od czołówki, ale jatka jest nieprawdopodobna.

Assassin's Creed: Brotherhood – kapitalny, oryginalny multiplayer. Nie ma nic lepszego, niż wbicie drugiemu graczowi noża w plecy.

LittleBigPlanet 2 – poziomy stworzone z myślą o koopie, gdzie jeden gracz steruje uszytkiem, a drugi pomaga mu za pomocą Move'a, są idealne do wspólnej gry z żoną.

### NIE TAK MIAŁO BYĆ

Driver: San Francisco z Tannerem teleportującym się do dowolnego samochodu w mieście to bardzo zły pomysł. Czary-mary nie pasują do tej serii i obawiam się, że po raz kolejny Driver zaliczy spektakularny upadek. A raczej dachowanie.

Bardziej niż Driver rozczarowało mnie, że EA nie pokazało gry Sudy 51, Mikamiego i Yamaoki. Było na to zbyt wcześnie, a może to tak bardzo japoński tytuł, że Elektronicy wyjawią go światu na TGS? Poza tym już jeden survival horror ostro promują (Dead Space 2), więc po co robić mu konkurencję? Mimo wszystko, nie tak sobie to E3 wyobrażałem.

A już w ogóle się nie spodziewałem, że jedynie Sony będzie pokazywało gry na Move'a. No i Namco niby też, ale ich Time Crisis to popierdółka, zabawa ograniczyła się do wskazywania celów i naciskania spustu. Dowiedziałem się od SCE Polska, że developerzy zbyt późno dostali devkity Move i Sony uznało, że jest za wcześnie na prezentacje. Mimo to, różdżka była słabo promowana na E3 w porównaniu z Kinektem.

### 3DS > MOVE > KINECT

Ludzie moove'ią, że Move ma laga, a ja mówię, że grałem w SOCOMa i żadnego opóźnienia nie było. Zipper dostali od Sony niezłego bonusa, bo ich strzelanka była jedyną pokazywaną na E3 core'ową grą działającą z Move. LBP2 i Heavy Rain to tytuły casualowe. Rewolucji nie zauważyłem, bo PS3 w kombinacji z Move to po prostu Wii HD, ale bawiłem się świetnie. A jeśli Move to wiilot, to Kinect nazwałbym EyeToy Play. MS pokazał same popierdółki, więc na razie nie traktuję tej kamerki poważnie. Za to 3DS rządzi i dzieli, kupuję w dniu premiery! ■

X360, PS3 > CAPCOM > 2011

# MARVEL vs CAPCOM 3: FATE OF TWO WORLDS

## Chris, Dante i Deadpool w jednej drużynie = szczęka w podłodze

Po debiutanckim, niezawierającym bodaj sekundy właściwej rozgrywki trailerze, na tegorocznym E3 wreszcie nadszedł czas obejrzenia w akcji kontynuacji kultowej nawalanki. I pomimo iż od premiery gry dzieli nas jeszcze cały rok, to, co już dziś pokazał Capcom, jest bardzo obiecujące. Przede wszystkim, nowe postacie. Do ujawnionej wcześniej paczki (m.in. Hulk, Iron Man, Kapitan Ameryka, Chris Redfield, Ryu, Wolverine) dołączyło dwóch kolejnych zabijaków w postaci ulubieńca tłumów, białowłosego Dantego z DMC, a także mało znanego w Polsce, ale nie mniej kozackiego Deadpoola. Ten ostatni okazuje się na razie prawdziwą perełką i bodaj najciekawszym zawodnikiem, głównie przez luzackie poczucie humoru i znane z komiksów burzenie (z hukiem) czwartej ściany. W jaki sposób? Na przykład poprzez ciągłe wrzeszczenie na gracza („Wcisnąłeś zły przycisk!"), albo zwracanie się bezpośrednio do niego po wygranej walce, tudzież nieco bardziej dosadne okładanie przeciwnika własnym paskiem zdrowia.

Sama gra zapowiada się natomiast na bezpośredniego kontynuatora tradycji MvC2. Nie brakuje spektakularnych combosów po kilkaset ciosów i ataków specjalnych, podczas których ekran zalewa feeria kolorów, pocisków i ognia z tylnej części ciała. Twórcy kładą duży nacisk na zachowanie równowagi pomiędzy przystępnością i złożonością systemu walki, aby zarówno amatorzy, jak i weterani, którzy zjedli zęby na poprzednich częściach, nie czuli się poszkodowani. Jako przykład podają chociażby combosy powietrzne, które mają być odpalane w prostszy sposób, niż to dotychczas miało miejsce, ale jak długo uda się obijać wybitego w przestworza oponenta – to już wyłącznie kwestia umiejętności grającego. No i nie zapominajmy o najważniejszym – podobnie jak we wcześniejszych odsłonach serii, każdy gracz stanie do boju z drużyną trzech bohaterów, a umiejętne żonglowanie nimi w trakcie walki stanowi jeden z kluczy do sukcesu.

Nie wypada zapominać o wyglądzie gry. Grafika prezentuje się bardzo przyjemnie – jak twierdzą autorzy, poprzednie części wizualnie czerpały dużo więcej z twórczości Capcomu, niż ze stron komiksów Marvela. Tym razem postanowiono więc, mimo przeskoku w trzeci wymiar, nadać grafice bardziej komiksowy styl. I zdecydowanie rzuca się to w oczy. Kolory są jaskrawe, ale też głębsze, a zawodników obłożono gęstym cieniowaniem, mającym przypominać rysowane tuszem kontury. Dodatkowym smaczkiem są wyjeżdżające z boku ekranu komunikaty, wzorowane na komiksowych onomatopejach, a także subtelne efekty „rozdzieranego papieru" przy co potężniejszych ciosach. Warto dodać, że animacja także nie psuje wstępnego wrażenia – jest szybko i płynnie – a całości dopełnia bombastyczna ścieżka dźwiękowa z obowiązkowymi okrzykami walczących i ich charakterystycznymi gadkami.

Jedyna łyżka dziegciu w tej pękatej beczce miodu to fakt, że MvC3 czeka jeszcze długa droga na sklepowe półki. Spragnionym po dziesięciu latach oczekiwania fanom przyjdzie spędzić jeszcze przynajmniej dziesięć miesięcy na śledzeniu zapowiedzi, który to czas Capcom z pewnością wykorzysta nie tylko na dopracowanie i zbalansowanie rozgrywki, ale też na odtajnienie kolejnych wojowników (na razie poznaliśmy dziesiątkę, w odwodzie czeka jeszcze około dwudziestu). Oczywiście twórcy obiecują także rozbudowany tryb multi, ze szczególnym naciskiem na walki toczone online – a jeśli brać za dobrą monetę tryby sieciowe SSF4, spokojnie można założyć, że miłośnicy wirtualnego obtłukiwania obcokrajowców nie będą zawiedzeni. ■

# METROID: OTHER M

## Samus Aran Gaiden

WII > TEAM NINJA > WRZESIEŃ

Prawdopodobnie już we wrześniu przekonamy się, jak udała się współpraca Yoshio Sakamoto (twórca Super Metroid na SNESa) z Team Ninja. Wpływ autorów Ninja Gaiden na kształt gry już podczas E3 był bardzo widoczny. Samus porusza się podobnie, jak bohater wspomnianej serii, a wszystkie powierzchnie błyszczą się charakterystycznie. Nie zmienia to faktu, że Other M wygląda rewelacyjnie, choć zupełnie inaczej, niż odsłony stworzone przez ekipę Retro, i tylko w chwilach, gdy widok zmienia się na fpp, kojarzy się z serią Prime.

Z piękną grafiką współgrają filmowe, prerenderowane przerywniki, których w końcowym produkcie ma być całkiem sporo. Wszystko dlatego, że Nintendo chce postawić na fabułę i zdradzić fanom nieco więcej na temat uniwersum oraz samej, do tej pory bardzo tajemniczej bohaterki. To bez wątpienia wysokobudżetowa produkcja, w której nie zabranie epickich scen i miejmy nadzieję profesjonalnych lektorów. Gra prezentowana była na otwartym stoisku Nintendo, a tuż obok kłębił się tłum ludzi stojących w megakolejce do 3DSa, więc trudno mi ocenić walory dźwiękowe Other M, bo niewiele było słychać. Za to do jakości renderów nie mam większych zastrzeżeń, muszę jednak zaznaczyć, że do poziomu maestrii Square Enix wciąż daleko.

Other M wraca do korzeni serii. Przez większość czasu akcja będzie widziana z boku, tocząc się niejako w 2.5D, jednak autorzy szykują też kilka niespodzianek. Podczas przemierzania wąskich korytarzy kamera wędruje za ramię Samus, niczym w nowych Residentach. Ponadto gracz w każdej chwili może wycelować wiilota w stronę telewizora (normalnie trzyma się kontroler bokiem) i przejść w tryb fpp. Żeby jednak gra nie zamieniła się w strzelaninę, przy takim widoku nie da się poruszać, a jedynie rozglądać i ewentualnie strzelać. Dlatego taka perspektywa służy głównie do poszukiwania sekretów oraz posyłania pocisków w ściśle określone miejsce, np. słaby punkt na ciele jednego z licznych bossów.

Podczas tych kilku minut zabawy na E3 nie dało się z oczywistych przyczyn poczuć klimatu opuszczonych baz kosmicznych, ale akurat ten element nie powinien się zmienić po zmianie developera. Nowy Metroid zapowiada się na jeden z najmocniejszych tytułów Nintendo w tym roku: jest piękny, efektowny, obiecuje angażującą fabułę oraz wprowadza do serii nowe rozwiązania, jak przejścia pomiędzy perspektywami. Miłośnicy długich przygód oraz członkowie fanklubu Samus powinni zacierać ręce, kolejny killer z serii Metroid ukaże się jeszcze tego lata. ■

X360 > MICROSOFT > JESIEŃ 2010

# FABLE III

## Peter Molyneux znowu opowiada sprośne bajki

I jak na szefa Lionhead przystało, lista obietnic jest bardzo długa i bardzo obiecująca. Ciężko tak naprawdę stwierdzić, dla kogo będzie napisana ta nowa bajka. Fable II było banalną zabawką, gdzie gracz prowadzony był za rękę i otrzymywał pomoc w zadaniach, byle tylko się nie zaciął i mógł grę ukończyć. Z drugiej strony, w tej ślicznej krainie nie brakowało brutalnych scen i nocnych orgii. RPG dla dzieciaków, czy dla dorosłych? Naprawdę trudno odpowiedzieć na to pytanie i wiele osób nie do końca wiedziało, z czym się to je i na jakich talerzach. Teraz gracze mogą poczuć się podobnie, bo bajeczka ma być jeszcze prostsza, ale już wiadomo, że grając w kooperacji będzie można uprawiać seks i doczekać się potomstwa. Molyneux nie zamierza również dyskryminować mniejszości seksualnych, więc związek pary gejów jest jak najbardziej realny. Podobnie, jak adopcja dzieciaków przez szczęśliwych tatusiów.

Bajarz obiecywał sporo zmian i – nie uwierzycie – dotrzymał słowa. Ponoć badania wskazały, że większość graczy nie potrafiła wykorzystać potencjału poprzedniej części, więc Molyneux wprowadził rewolucję w ekwipunku i zakupach. Przede wszystkim, żegnamy się z menu tekstowym. Koniec z tonami literek do przesuwania i niewygodnym przebijaniem się przez opcje. Menu to pokój, po którym można się poruszać, coś jak ModSpot w ModNation Racers. Żeby zmienić ubranie należy po prostu przejść się do garderoby. Podobne zmiany pojawiły się w sklepikach. Zamiast przeglądać listy z przedmiotami, wystarczy przejść się po targowisku, a każdy dostępny produkt będzie leżał na półkach. Wystarczy podejść i kupić, ale nie zdziwię się, jeśli da się kraść.

Korzystanie z magii było bardzo pomysłowe w Fable II, ale odrobinę zbyt przekombinowane. Nowy system opiera się na artefaktach. Wystarczy założyć rękawicę z symbolem ognia, by rzucać ogniste kule. Nie zabraknie również kombinacji, bo nic nie będzie stało na przeszkodzie, by władać równocześnie błyskawicami i żywiołem ognia. System walki jest równie prosty, jak poprzednio, choć znacznie więcej w nim efektownych ciosów i brutalnych dobić przeciwników. Kamera podczas takich uderzeń stara się pokazać akcję z jak najbardziej widowiskowej perspektywy i nawet się jej to udaje.

Nowości pojawiły się również w interakcji z mieszkańcami świata Fable III. Słynne „dotykanie" wypada bardzo ciekawie. W jednej ze scen heros uratował dzieciaka przed wilkami. W poprzednich częściach malec uciekłby do mamy, tymczasem w FIII bohater wziął dziecko na ręce, pocieszył je i trzymając za dłoń odprowadził do domu. To doprawdy bohaterska odpowiedzialność. Z drugiej strony, można też złapać przechodnia za głowę i napierdzieć mu w twarz... Cóż, przaśne poczucie humoru zawsze w cenie.

Pod względem oprawy graficznej Fable III to tak naprawdę Fable II. No, może dwa i pół, ale różnice są mniejsze, niż można było oczekiwać. Naturalnie akcja toczy się kilkadziesiąt lat po drugiej części, więc miasta wyraźnie się zmieniły, ale nie oczekujcie wielkiej różnicy. Będzie ładnie i tylko ładnie. Niestety, na E3 nie zaprezentowano rządzenia krajem, a więc podmuchu świeżości w serii, dlatego w tej chwili trójka zapowiada się, jak ulepszona druga część, a nie jak pełnoprawna kontynuacja, ale poczekajmy, aż Peter Molyneux pochwali się swoim pomysłem na władzę absolutną. Obstawiam, że będzie kontrowersyjnie. ■

X360, PS3 > ACTIVISION > 10 WRZEŚNIA 2010

# SPIDERMAN: SHATTERED DIMENSIONS

## Pavitr Prabhakar wciąż czeka na swoje pięć minut sławy

O tej grze wiedzieliśmy już całkiem sporo przed tegorocznym E3. Tym razem jednak dane nam było ujrzeć kolejny, trzeci już (po Amazing i Noir) wymiar z czterech dostępnych w ukończonej grze. Wymiarem owym okazał się być Spider-Man 2099, i chyba nikogo to specjalnie nie zaskoczyło. Chyba, że ktoś miał nadzieję na Spider-Man India. Ale do premiery jeszcze kilka miesięcy, kto wie co autorzy chowają na koniec...

Futurystyczna wersja Pająka różni się zasadniczo od pozostałych, zarówno w kwestii otoczenia, jak i samej postaci Spideya. To pierwsze stanowi oczywiście tętniąca życiem metropolia, wzorowana na klasykach w rodzaju Blade Runnera czy Piątego Elementu, chociaż z racji różnorodności i natężenia kolorów bliższa temu drugiemu filmowi. Lokacje mają roić się od drapaczy chmur i zawieszonych w powietrzu platform, a także sunących w powietrzu pojazdów, o które można się zaczepić siecią – istny raj dla Człowieka-Pająka. A skoro już o nim mowa, przyszłościowa wersja herosa cechuje się nie tylko bajeranckim, odblaskowym kostiumem, lecz także kilkoma unikalnymi gadżetami. Należą do nich np. specjalne błony, dzięki którym bohater może szybować na ograniczony dystans, budzące respekt ostrza na przedramionach, tudzież specjalny tryb spowalniający otaczających go przeciwników (po ludzku: bullet time). Bez obawy, pajęczak nie zapomniał jak używać sieci czy łazić po ścianach. Przy okazji zaprezentowano także kolejnego, po Zielonym Goblinie, Młotogłowym i Kravenie, szwarccharaktera – futurystyczny Hobgoblin wygląda niczym cybernetyczny diabełek, i z pewnością przyjdzie stoczyć z nim niejedną podniebną batalię.

Autorzy pozwolili sobie także rzucić nieco więcej światła na strukturę rozgrywki. Gra podzielona będzie na trzy akty, każdy składający się z czterech poziomów – po jednym na każdy wymiar. W obrębie jednego aktu gracz dostanie możliwość swobodnego wyboru poziomu, ale do przejścia do kolejnego aktu konieczne będzie ukończenie wszystkich czterech. Pytanie tylko, czy grze uda się pogodzić nowatorskie podejście do postaci ze swobodą, do jakiej przyzwyczaiły poprzednie gry ze Spiderem. Przekonamy się już niedługo. ■

PS3 > SONY > JESIEŃ/ZIMA 2010

# GRAN TURISMO 5

**Kilka ciekawych informacji o Gran Turismo 5 obiegło świat tuż po zakończeniu tegorocznego E3. Rewelacje ogłosił sam Shuhei Yoshida, prezes Sony Worldwide Studios (czyli coś w rodzaju szyszki szyszek), w wywiadzie udzielonym oficjalnej stronie PlayStation. Pan Yoshida raczył potwierdzić, że w nowym GT gracze otrzymają tak wspaniały zestaw wózków, jak nigdy w historii serii – a trzeba przecież przyznać, że jeśli idzie o stajnię koni mechanicznych, to japońska seria nie ma sobie równych. Chyba żeby się przyczepić do tego, że wózki są niezniszczalne, ale pan prezes wytrąca malkontentom ten argument z ręki, zapowiadając model zniszczenia z prawdziwego zdarzenia (chociaż jeśli przetłumaczyć to dosłownie, to powiedział: „wzbogacający grę graficzny efekt zniszczeń". Burnout był w takim razie bogaty po pachy). Na samej wystawie pokazano filmik, na którym wypadki może i były, ale o zniszczeniach nie dało się wiele powiedzieć. Skoro jednak Shuhei Yoshida zapewnia, że będą, oznacza to, że jakoś w końcu udało się przekonać producentów samochodów do tego elementu zabawy. Kolejne wstrząsające „efekty graficzne", jakie zapowiedział prezes, to cykl dnia i nocy oraz dynamicznie zmieniająca się pogoda. To jednak nie koniec rewelacji, bo jak się okazuje, gracze dostaną w swoje ręce rozbudowany edytor tras. Użytkownicy będą mogli za pośrednictwem PSN dzielić się z innymi graczami stworzonymi przez siebie dziełami. Pan Yoshida zapowiedział również opcję ścigania się gokartami, wybryki kaskaderskie oraz szaleństwa na torach testowych Top Gear. Dlaczego te, rewelacyjne przecież, informacje nie zostały ujawnione na E3, tylko tuż po zakończeniu wystawy? Czy prezes nie wyskoczył aby przed szereg, rozpuszczając za bardzo język?**

**A co na samym E3? Ano dość powoli i bez większych trzęsień ziemi, nie licząc być może faktu, że podano wreszcie datę premiery tego oczekiwanego od lat tytułu. Amerykanie zagrają ponoć już 2 listopada, zaś Europejczycy zatopią w nim swoje zęby dnia... Wciąż bliżej nieokreślonego, ale na pewno jeszcze w tym roku. Polyphony skupiło się głównie na prezentacji oszałamiającej oprawy graficznej, sporo mówiono też o trybach online. Autorzy stawiają na tworzenie internetowych społeczności wokół GT5, dlatego dostaniemy masę narzędzi do wymieniania się fotkami, filmikami i duchami przejazdów, a na dokładkę będziemy mogli tworzyć sieciowe kółeczka wzajemnej adoracji i tam do woli prawić o swoich przygodach z oszałamiającym tysiącem furek, które przygotowało Polyphony. Potwierdzono również kompatybilność wozów odblokowanych w peespekowym Gran Turismo oraz tych z GT5: Prologue, którymi w pełnoprawnej piątce da się pojeździć w trybie Arcade. Tak więc ci, którzy w długaśnym oczekiwaniu na króla symulatorów jazdy stymulowali się półproduktami, dostaną za swój wysiłek jakieś zadośćuczynienie.**

**Do fanów motoryzacji nie należę, a ostatnie Gran Turismo, nad którym straciłem wiele godzin, to druga część, dlatego w GT5 pograłem krótko, ale za to w 3D i efekt jest nieprawdopodobny. Czułem się jakbym naprawdę znalazł się na trasie. Zwykła wersja wygląda jednak odrobinę lepiej, cięcia pomiędzy wersjami 3D i normalną są widoczne, gdy zestawić je obok siebie, a tak się składa, że właśnie w ten sposób prezentowano GT5 na E3. Bez dwóch zdań będzie to megahit, a mnie tylko zastanawia ile egzemplarzy kupią Japończycy. Pięć baniek? Dziesięć? ■**

X360, PS3 > ELECTRONIC ARTS > LISTOPAD

# NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

## Burnout poszedł w odstawkę

Dobra wiadomość? Nowego Need for Speeda robi Criterion, czyli autorzy Burnouta. Jeszcze lepsza? Będzie to odświeżony Hot Pursuit, czyli nowa wersja jednej z najlepszych części serii. A zła? Na E3 przygotowano demo z jedną trasą, a zagrać mogły tylko dwie osoby – jedna uciekała, a druga goniła. Natomiast ja chciałbym zobaczyć osmioosobowego multiplayera, w którym da się bawić w dowolnej konfiguracji, czyli z jednym policjantem, siedmioma goniącymi jednego uciekiniera, czy jakkolwiek sobie wymyślicie. Pozostało pobawić się jeden na jednego i jak się przekonałem, o wiele łatwiej mi się uciekało niż goniło. Dlaczego?

To zapewne kwestia przyzwyczajenia się do sterowania. Spodziewałem się arcade'owego modelu jazdu, zapewne dlatego, że grę robi Criterion, a na prezentacji podczas konferencji Electronic Arts zobaczyłem, jak grający korzystał z boosta i skojarzyło mi się z Burnoutem. Hot Pursuit nie jest Burnoutem, i choć nie ma mowy o symulatorze jazdy, trzeba wziąć poprawkę na to, że kieruje się sportowymi supersamochodami o ogromnej mocy i chwila nieuwagi może oznaczać przymusowe zatrzymanie się na barierce. A to ostatnie, co chciałbym zrobić próbując uciec przed siedzącym mi na ogonie policjantem czy, jeszcze gorzej, kierując radiowozem.

Policjant ma trudniej, bo musi obijać uciekającego aż ten nie będzie mógł dalej jechać. Nie może sobie pozwolić na to, by przeciwnik mu za daleko odjechał, bo przegra, więc stale trzeba pilnować, żeby nie brakowało nitro, by w razie czego zniwelować różnicę odległości. Opanowanie sztuki napełniającego pasek boosta driftowania jest równie ważne, co umiejętne korzystanie z power-upów. W demie ścigający miał do dyspozycji tylko ustawienie blokady na drodze, uciekający natomiast mógł skorzystać z EMP, które na kilkanaście sekund wyłączało policjantowi radar. Trasa niby nie była przesadnie szeroka, ale znalazło się na niej kilka skrótów i miejsc, gdzie dało się zatrzymać i przeczekać aż gliniarz z zepsutym radarem przejedzie obok, prując przed siebie na ślepo. W pełnej wersji policjant będzie mógł poprosić o wsparcie lotnicze – helikopter przekaże informacje, gdzie znajduje się uciekający. Ciekawe, jakie zabawki do obrony przed śmigłowcem otrzyma ścigany.

O wiele łatwiej się ucieka, bo wystarczy zebrać nitro i pobawić się z policjantem w kotka i myszkę, a gdy uda się go wmanewrować na jakąś przeszkodę, trzeba rozwalić mu radar i dać w palnik. Spodziewam się jednak, że w pełnej wersji nie uda się tak łatwo wykiwać gliniarzy.

Równie dobrze, co sama gra, prezentuje się menu Hot Pursuit. Criterion wiedzą, jaką popularnością cieszą się portale społecznościowe (głównie Facebook) i postanowili ją wykorzystać. Efektem jest możliwość podejrzenia w każdej chwili, kto gra, kto osiągnął lepszy wynik na danej trasie, albo który ze znajomych pobił nasze rekordy. Przy takiej informacji automatycznie pojawia się opcja rozpoczęcia zabawy. Znajomy wykręcił szybszy czas? Od razu można spróbować go pobić, bez konieczności wyszukiwania gdzie w opcjach znajduje się ten wyścig, jakie jest wymagane autko i tak dalej. Wystarczy nacisnąć X albo A, w zależności od konsoli.

Wszystkie samochody będą licencjonowane. Zasiądziemy za kółkiem takich cacek, jak nowiutki, prototypowy Porsche 918 Spyder, Pagani Zonda Cinque, McLaren MP4-12C, Shelby Mustang czy Lamborghini Reventón. Po ścigałkach oczekuję właśnie tego, że będę mógł pojeździć najpiękniejszymi superfurami na świecie. Wystarczył mi jeden wyścig, żebym został fanem Hot Pursuit. Criterion nigdy mnie nie zawiedli, dlatego spodziewam się, że i tym razem dostarczą killera. ■

## N(E)O COMMENTS

# SASORi

### NINTENDO GÓRĄ

Wygląda na to, że show znów ukradli skośnoocy czarodzieje z Nintendo. Kiedy Sony i Microsoft z bólem zaprezentowały w końcu swoje odpowiedzi na ruchową rewolucję Wii, Wielkie N wypłynęło już na nowe, niebieskie oceany. Już widzę tę szaloną gonitwę gigantów, jakieś okularki 3D, hełmy i tym podobne bzdety, którymi raczyć będą nas za rok lub dwa. A wtedy Nintendo będzie już pławić się w nowym oceanie 3D, znów bezkonkurencyjne. Poza tym na konferencjach Sony i Microsoftu brakło mi nowych, topowych, ciekawych i urywających szczenę gier. Bełkot Microsoftu najlepiej pominąć milczeniem. Sony pozyskało dla swojej sprawy Valve? Super, rychło w czas. Wjechał płonący samochód? Trzęsę portkami, zwłaszcza że po takim wejściu ujrzeliśmy raczej średnio wyglądającego Pokręconego Metala. Za to Ninny nie poprzestało na swoim nowym deesie, bo gruchnęły wieści o nadchodzących kontynuacjach takich klasyków, jak Donkey Kong (sweet), Zelda czy, omg, Goldeneye. Nie ma co, w tym roku punkt idzie na konto Nintendo.

### FATALITY, PSP, CAKE IS A LIE

Niespodziewajką najpierwszą i dla mnie największą, jest powrót w chwale Mortal Kombat. Tego krwawego ciosu zupełnie się nie spodziewałem, już szykuję ściereczkę do wycierania juchy z mojego tiwika. Drugą niespodzianką było to, że Valve w końcu przeprosiło się z Sony, a pierwszą jutrzenką nowego związku będzie Portal 2. Trzymam kciuki, żeby w małżeństwie dobrze im się wiodło, bo fakt, że obie części L4D ominęły posiadaczy PS3, jest smutny, jak postawa Francuzów na mundialu. Sporą niespodzianką był także zmasowany atak softu dla Sony PSP. Wiem, że niektórzy przedwcześnie postawili na tej konsolce krzyżyk, ale 70 nowych gier robi wrażenie.

### SCORPION! DZIURA! EZIO!

Co mnie grzeje? Dziewiąty Mortal Kombat, oczywiście! Bardzo się cieszę, że ta marka nie zdechła i nie rozmieniła się na plastikowe drobne. Po padacznym mariażu Kombatantów z Trykotami, dostaniemy w swoje łapy prawdziwego, mrocznego i krwistego Mortala. Jak za dawnych czasów. Poza tym bombowo wypadła prezentacja Portal 2, Valve jak zwykle skutecznie mnie kusi. Jako trzeci tytuł wskażę AC2: Brotherhood – myślałem że będzie to takie duże DLC w pudełku, ale zanosi się na kupę zabawy, z przewagą zabawy.

### GDZIE GUARDIAN, GDZIE AGENT

Gdzie się podziewa The Last Guardian? Czyżby prace nad tą grą nie szły tak gładko, jak byśmy tego chcieli? Gdyby wszystko było tip-top, ujrzelibyśmy jakieś materiały, a tak był tylko gadulec o szlifowaniu, pimpowaniu jakości i takich tam. Bolał też brak Rockstara, po cichutku liczyłem, że może jednak zjawią się i zastrzelą wszystkich czymś niespodziewanym. Cóż, pewnie wypichcą coś na własną imprezkę. No i na koniec, nie mogę o tym nie wspomnieć – konferencja Microsoftu. Co to było, na Teutatesa? I gdzie się podział Milo?

### I LIKE TO MOVE IT, MOVE IT... NOT?

Przyznam się szczerze i bez bicia, że nie jestem targetem dla tych machanych zabawek. Wygibasom przed telewizorem mówię stanowcze nie, dlatego Kinect już na starcie miał u mnie ujemne punkty. Do tego okazało się, że w praniu urządzonko nie dorasta do pięt rozbuchanym obietnicom i szalonym wizjom kreowanym przez marketingowców – całość sprowadza się nieco do rozczarowania, które towarzyszyło mi przy okazji premiery Red Steel. Wiecie, że konsola faktycznie rejestruje ruchy, ale raczej tylko te przeprogramowane. Reszta zastosowań gadżetu to papka dla gospodyń, bo fitness to ja mam z gałą na podwórku. Nie widzę większego zastosowania dla Kinect niż drobne imprezowe śmiechawki ze znajomymi lub ewentualnie substytut pada na bardziej leniwe sesje filmowe. Move wygląda lepiej, robi niezłe wrażenie swoją precyzją i współpracą pomiędzy dwoma kontrolerami, ale znowu – wygibasy? Poważnie? Wypadłem z obiegu, niedługo zacznę paplać „a w moich czasach to gry..." i tak dalej. Co innego 3DS. Nintendo znów wyrwało do przodu z technologią i ponownie zanosi się, że za rok lub dwa Microsoft i Sony będą miały temat do naśladowania. 3DS robi piorunujące wrażenie i od głębszych zachwytów powstrzymuje mnie tylko fakt, że nie miałem jeszcze tej zabawki we własnych rękach. Pokładam pełne zaufanie w wielkim N, że trójwymiar przełoży się na nowe... Hm, wymiary rozgrywki. Znaczy, nie będzie tylko pustym bajerkiem. Kiedy nowe Pokemony, sese? ■

X360, PS3 > CAPCOM > LISTOPAD

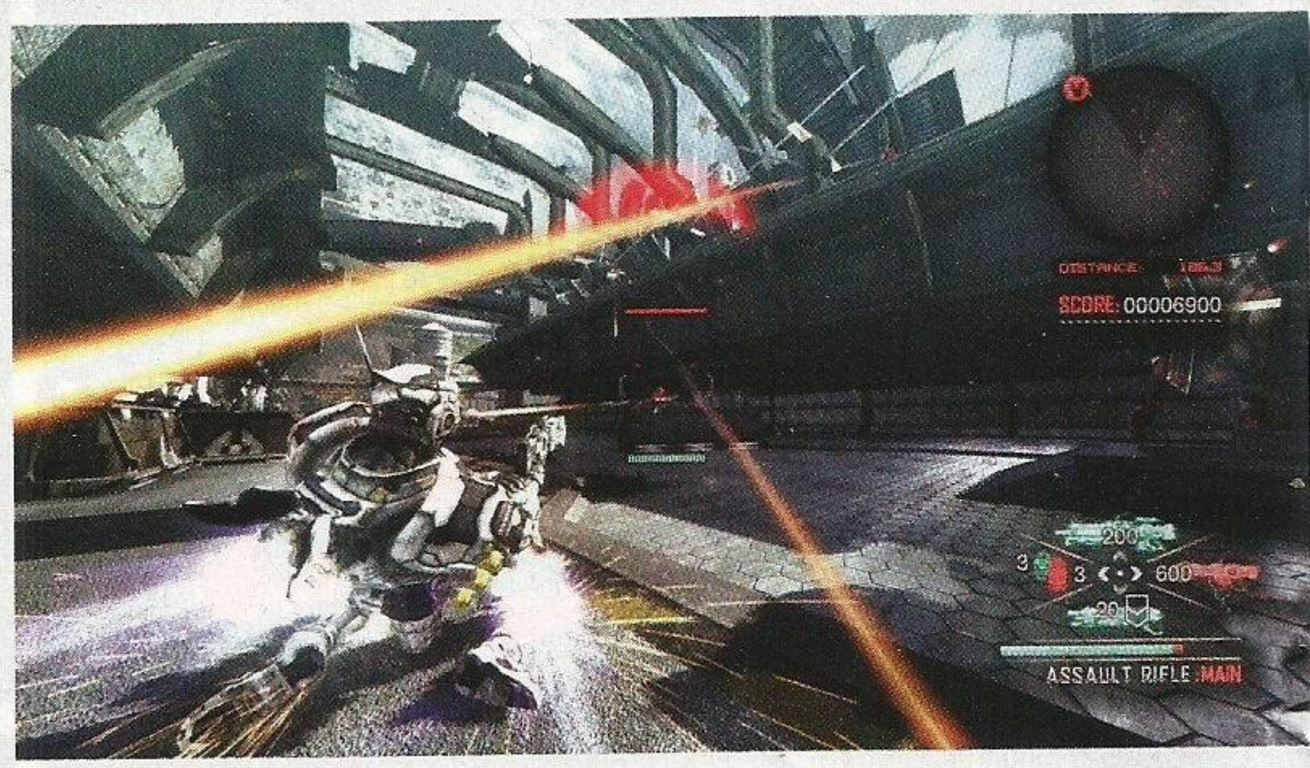
# VANQUISH

## Vanish na plamy, Vanquish na nudę

Vanquish w akcji to czysty wygrzew, Shinji Mikami ma najwyraźniej dość spokojniejszych i bardziej wyważonych pozycji, bo stworzył grę, która na żywo wygląda jak nieujarzmiony chaos. Przed E3 mogliśmy wyrokować polegając jedynie na trailerze i słowach autorów, ale dopiero kiedy po Los Angeles rozniosły się dźwięki nieustających serii karabinów i eksplozje następujące po sobie w tempie piętrowych absurdów w „Drużynie A", wiedzieliśmy że Platinum Games ponownie chwycili branżę za jaja i ich czwarty tytuł udowodni, że diabelnie grywalne tytuły mogą powstawać w kilumiesięcznych odstępach.

Vanquish będzie korzystał z chowania się za barykadami, tylko że w tym przypadku gracze nie będą nagradzani za długie siedzenie za przeszkodą i czekanie aż koledzy ze Sztuczną Inteligencją trochę przefiltrują otoczenie z przeciwników. Ze strony wrogów dochodzi nieustająca fala strzałów, więc nie ma sensu kurzyć tyłka, tylko ochoczo ruszyć do boju. Jak sobie poradzono z tymi momentami, kiedy jesteśmy odsłonięci, jak genitalia aborygenów, a przez to wystawieni na... ekhem... odstrzał? Prosto i sprawnie, specjalna zbroja, przypominająca strój bohaterki P.N. 03 skrzyżowany z pancerzem Master Chiefa, pozwala między innymi na driftowanie między osłonami. Bohater rzuca się na ziemię i na kolanach, jak gwiazda rocka, sunie napędzany mocą silniczka odrzutowego zamontowanego na plecach. Działa jak naziemny jetpack, ale sprawdza się świetnie w boju, podkręca tempo zabawy, a przy tym nie wypacza rozgrywki, bo wprowadzono ograniczenia i nie można szusować bez przerwy. I dobrze, bo gra zrobiłaby się zbyt łatwa, ponieważ podczas takiego slide'u odpala się bullet time i w zwolnionym tempie można spokojnie zmasakrować przeciwników.

Augemented Reaction System (bo tak nazywa się to cacko) pozwala też na szybsze pokonywanie barier, a także na korzystanie z bogatego zestawu combosów. W końcu to gra dyrygentów Bayonetty, więc nie powinna dziwić efektowność i wykop walki wręcz, a ma ona stanowić pełnoprawny element rozgrywki, a nie tylko dodatek do dość klasycznego w obejściu strzelania.



Bohater nie wypłaca zwykłych ciosów tylko w akrobatyczny sposób kopie przeciwników z wyskoku i okłada ich kolbą niezwykłej broni, która na życzenie (czyli wduszenie przycisku) przemienia się w karabin, shotguna, albo snajperkę.

Design Vanquisha wciąż stanowi zagadkę, z jednej strony ekipa zapewnia o przemyconym tu i ówdzie humorze, z drugiej gra na razie wygląda jak bliźniak Lost Planet, a nawet – jeszcze bardziej – jak kopia jednej z pierdyliarda gier osadzonych w klimatach sci-fi. Podczas E3 nie udało mi się dojrzeć innych aren, niż postindustrialnych hal z obowiązkowymi szarymi ścianami i dość surowym wystrojem. Oczywiście to nie znaczy, że gra wygląda źle, nałożone rozmycia, hordy rakiet lecące w stronę gracza i nieustanne dostawy świeżego mięsa armatniego skutecznie odciągają uwagę od niezbyt oryginalnej stylistyki i zasłaniają niedociągnięcia graficzne, słabsze tekstury i aliasing.

Vanquish jest trochę chaotyczny i wciąż nie wiem, co o nim myśleć. Podoba mi się wysokie tempo akcji i ostra zadyma, chciałbym jednak pograć dłużej, żeby przekonać się, czy szykuje się hit na miarę Bayonetty. ■

## N(E)O COMMENTS GULASH

### PRZYSZEDŁ TYGRYS, TYŁEK WYGRYZŁ

Microsoft zapomniał chyba, czym jest Electronic Entertainment Expo, czyli E3. Na tę wystawę nie przyjeżdżają ludzie z przypadku, emeryci, gospodynie domowe i dzieci, tylko przede wszystkim dziennikarze z hardcore'owych magazynów i portali dla graczy. Spodziewali się od nich pochwał dla Natala/Kinecta? Jakie to ma mieć zastosowanie w prawdziwych grach? Z przerażeniem patrzyłem na ich konferencję i Kinecta, czyli jak się okazuje, ich wersję EyeToya. Co prawda ubiegłorocznego „WELL BAM, THERE IT IS" (wpiszcie w Youtube i koniecznie sprawdźcie remix), porównywalnego z Riiidge Racerem i Giant Enemy Crabem nie pobili, ale byli blisko – mizianie tygrysa i Gwiezdne Wojny to takie ściemy, że aż boli. Jakim cudem wydawanie komend głosowych Xboxowi ma być fajniejsze i szybsze niż użycie pada czy pilota – nie wiem. Gadacie do Windowsów? Dobrze, że były Gearsy, Halo, Fable... Kinect zapowiada się na razie po prostu fatalnie. Oczywiście, z mojej perspektywy.
Sony wypadło lepiej. W moim odczuciu powinni jednak pokazać, poza Sorcery, core'owe tytuły na Move. Przecież jest SOCOM i działa nieźle, podobnie piąty Resident. Killzone 3 też. Może na Gamescomie? Po tym, co widziałem przy okazji Killzone 3, wierzę, że 3D to przyszłość gier, choć nie wiem, czy w 2011, czy w 2013 roku. A na pytanie dlaczego tak kochają się z EA, odpowiedź jest prosta – bo Microsoft coraz bardziej kocha sie z Activision Blizzard, trzeba więc formować nowe sojusze i umacniać stare. Valve na PS3 to też niezła niespodzianka; stawiam na multiplatformowe Left 4 Dead 3 i pakiet epizodów Half-Life 2.
Nintendo zarządziło 3DSem, nie ma co do tego wątpliwości. Potrzebujemy mocnych handheldów z hardcore'owymi grami; iPhone w zastraszającym tempie opanowuje rynek, a nie chcemy chyba, by developerzy skupili swoją uwagę na tworzeniu gier na telefon. Przynajmniej ja nie chcę. Szkoda tylko, że Nintendo w Polsce ma się tak, jak ma i zapewne 3DS nie będzie żadną konkurencją dla PSP, podobnie, jak nie jest nią DS.

### YOUR SOUL IS MINE!!!

Mortal is back! Nareszcie Boon porzucił eksperymentowanie z crossoverami i wraca do brutalnych korzeni Smoczej Serii. Z niecierpliwością czekam na wyrywanie serc i kręgosłupów; otłukę wszystkich w redakcji. Jestem też nieco zdziwiony tak entuzjastycznym przyjęciem Assassin's Creed: Brotherhood; wygląda na to, że nie będzie to zwykły mission pack i naprędce sklecona maszynka do dojenia kasy z fanów, a naprawdę kompletny produkt. No i Twisted Metal – dwójka to jedna z moich ulubionych gier na PSXa, sporo grałem też w TM: Black i wierzę, że Jaffe tego nie spartoli.

### DO WANT! DO WANT! DO WANT!

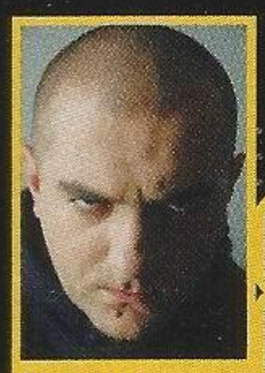
Natychmiast chcę zagrać w Gears of War 3, prezentuje się obłędnie! Wygląda na to, że Epic po raz kolejny podniosą standard, jeśli chodzi o grafikę i spektakularne akcje. Co prawda w singlu węszę skrypt na skrypcie, ale to nieistotne – źle się grało w Modern Warfare?
Need for Speed: Hot Pursuit czyli właściwi ludzie na właściwym miejscu. Hot Pursuit 2 z PS2 to moja ulubiona część NFSa, wszystko wskazuje na to, że Criterion ją przeskoczą i dostarczą najlepszą arcade'ową ścigałkę tej generacji konsol. Bo jak nie, to się pochlastam.
Mortal Kombat. I wszystko jasne.

### MISSING IN ACTION

Zabrało mi... teaserów gier, które NA PEWNO powstają. Nawet dwudziestosekundowych, w stylu odjeżdżającej kamery, albo napisu. Jak choćby Uncharted 3, Resistance 3, trzeciego Assassina, nowego Residenta. Czy Microsoft naprawdę ma w zanadrzu tylko Halo: Reach, trzecie Gearsy i Fable 3? No i gdzie jest Last Guardian?

### MOVE? KINECT? 3DS?

Microsoft nie pokazał nic, co skłoniłoby mnie do zakupu Kinecta. Nie mam ochoty miziać tygrysa (nago?), odbijać lecących w moją stronę piłeczek, ani kierować samochodem udając, że mam w rękach kierownicę. Jak się dodaje gazu?
Sony i Move to sprawdzony przecież w przypadku Wii patent, tyle że w HD. Jeśli nie zabraknie gier core'owych, które będą wykorzystywać Move i nie będzie laga – jestem za. Skakać przed telewizorem jednak nie będę, ale chętnie postrzelam.
3DS – bardzo chętnie, Ocarina of Time w 3D i w kieszeni kusi jak cholera. Tylko niech przypadkiem nie kosztuje 300 euro.



Krooger

# ACHIEVEMENT UNLOCKED

## Swinging your foot, wave your hand 1000 times in a row – 1G < 10 hrs. non-stop sofa sitter – 50G

Czy zastanawialiście się kiedyś nad przyszłością gier? Nad tym w co dokładnie będziemy grali w przyszłym roku, za dwa lata, za dziesięć? Na pewno nie raz. Ja również. Oglądając zapowiedzi nadchodzących tytułów, czy też grając w świeżo wydane gry, zachwycamy się osiągnięciami technologicznymi XXI wieku. Grafika jest coraz bardziej realna, fizyka w stu procentach oddaje rzeczywistość ziemską lub też tą, którą można spotkać na księżycu czy też innym Marsie, a udźwiękowienie zachwyciłoby Mozarta krystalicznie czystym dźwiękiem wydobywającym się z zestawu 7.1. No właśnie. Ten cały pęd ku doskonałości tak naprawdę nigdy się nie zakończy, a paradoksalnie stoi już w miejscu. Przeszliśmy etap od jednego grubego piksela imitującego postać w grze Adventure na Atari 2600, do pełnowymiarowego Indiany Jonesa z przygodówek LucasArts. Przeszliśmy od płaskiego, jak ściana Indy'ego, do w pełni trójwymiarowego Gabriela Knighta (który notabene dziś wygląda koszmarnie), aż do „w pełni, pełni" trójwymiarowej Madison Paige z Heavy Rain. Więc gdzie teraz idziemy? Po raz kolejny w 3D, ale już nie takie zwykłe, ale „prawdziwe" (znowu), dzięki któremu obraz wypada wręcz z telewizora. Równolegle z tym kierunkiem podąża kolejne 3D. Trójwymiar otoczenia. No bo po co płasko siedzieć na kanapie, jak można nieco pobiegać po pokoju? Słucham?

Dla każdego normalnego gracza, który urodził się przed rokiem – powiedzmy 2000 – gry nieodzownie kojarzą się z siedzeniem przed ekranem. Dużym, małym, plazmowym czy też kineskopowym. To nieistotne. Naszą bramą do wirtualnej rzeczywistości gier jest wyświetlacz przekazujący nam informacje audiowizualne działające na naszą podświadomość. W sumie to jest to trochę, jak z książką, gdzie przewracając kolejne strony niejako wcielamy się w bohatera, tudzież zagłębiamy w historię używając wyobraźni. W grze też podświadomie staramy się wyobrazić sobie, że jesteśmy w centrum akcji. Oczywiście w przypadku gier jest łatwiej – są interaktywne i zobrazowane. Mimo to odczucia audiowizualne nadal oddziałują na psychikę. Im większy telewizor, im lepsze nagłośnienie, im lepsza płynność grafiki... tym łatwiej utożsamić się z tym, co widzimy na ekranie. No i to 3D. Zakładamy okulary (a za jakiś czas pewnie i tego nie będziemy musieli robić) i wręcz sami uchylamy się przed gradem pocisków, jak to pokazał na E3 w tym roku trzeci Killzone. To mi się podoba!

To rozwój tego, jak postrzegamy widoczną na ekranie akcję. Jak to się ma w tym momencie jeszcze bardziej rozwinąć, jeśli chodzi o samą grafikę? EA co roku zapowiada, że twarze ich zawodników przypominają rzeczywistych piłkarzy w „FIFA ileś tam". Gran Turismo gwarantuje odwzorowanie najdrobniejszych detali na samochodach i perfekcyjnie zaprojektowane trasy. No i? Wayne Rooney nadal wygląda jak małpiszon, a Fernando Torres jak kobieta. No dobra, może oni w rzeczywistości właśnie tak wyglądają, ale gdyby porównać ich zdjęcia z wizerunkami z gry, to nigdy, przenigdy nikt by nie miał wątpliwości, który „Runi" jest komputerowy. A samochody w GT? Nie widziałem jeszcze w rzeczywistości samochodu, który tak oślepia błyskiem karoserii, a przy tym wygląda na plastikową zabawkę. No i koła – nigdy nie będą idealnie okrągłe i wszyscy wiemy dlaczego. Ja się zatem pytam po raz kolejny, co można by tutaj jeszcze ulepszyć? Nic! Doszliśmy do takiego etapu rozwoju technologii, grafiki i udźwiękowienia, że nikt nie jest w stanie już pójść dalej! Dlaczego na E3 nie zapowiedziano nowego, mocniejszego Xboxa? Dlaczego Sony nie pokazało PlayStation 4 z napędem ultra-hiper-duper-White-Ray? No właśnie. Bo raczej dalej po prostu nie można się posunąć.

Gry w takiej postaci, jaką podziwiamy obecnie – umierają. Powolną i niestety bolesną śmiercią. Nie przewiduję rychłego wyginięcia całego gatunku, a raczej mocne przerzedzenie i przenosiny do rezerwatu w celu ochrony ginącego elementu łańcucha pokarmowego każdego szanującego się gracza. Może i fajnie jest być kontrolerem, ale do cholery, dlaczego ja miałbym chcieć machać dłońmi w celu uruchomienia filmu na DVD? Dlaczego mam mówić do mojego Xboxa, skoro i tak mniej czasu zajmie mi po prostu wzięcie pada do ręki i naciśnięcie przycisku? To jest trochę, jak z obsługiwaną głosem listą kontaktów w telefonie komórkowym. Konia z rzędem temu, kto wskaże osobę, która stwierdzi, że to bardzo wygodne rozwiązanie.

Jakie do cholery czekają nas gry, dzięki Kinectowi i Move? Zapomnijcie o siedzeniu na kanapie z padem w ręku. Za kilka lat będziemy biegali po pokoju sterując swoim bohaterem na ekranie. Oczywiście, urządzenia do wykrywania ruchu są fajne, a urządzenia do precyzyjnego wykrywania ruchu jeszcze fajniejsze. Ale dla mnie to raczej gadżet. Boje się, że „ukażualowienie" rynku sprawi, że każda wychodząca gra będzie wykorzystywała te super-hiper-technologię i naturalnym etapem rozwoju gier będzie niejako przekazanie kontroli na postacią, czy też akcją dziejącą się na ekranie (lub też nie) we władanie kompletu kończyn, a nie tylko samych palców. Rozbawiła mnie spektakularna porażka Tony Hawk: Ride. Testowałem grę na własnych nogach i nie byłem do końca przekonany – grę pokazywał mi oczywiście profesjonalny skater, więc z boku wyglądało to banalnie. Ale podobnie DJ Hero pokazywał mi profesjonalny DJ, a jednak w granie muzy na plastikowym deku, jakoś dużo więcej ludzi się bawi, niż w próbę złamania sobie nogi na deskorolce bez kółek stojącej przed telewizorem. „Jeśli chcesz jechać do przodu, wystarczy, że machniesz nogą – czujnik wykryje Twój ruch" mówili. Ciekawe ile osób wyrżnęło głową w telewizor, gdy zamiast w powietrzu, ich noga bezwiednie znalazła się na dywanie. Gdybym chciał jeździć na deskorolce, to bym sobie taką kupił!

Dzięki Kinectowi będzie można pogłaskać wirtualnego zwierzaka. Dacie wiarę? Mogę sobie pomachać w powietrzu ręką, a wirtualny tygrys szablozębny zamruczy z rozkoszy. Cholera, jak moja żona chciała psa, to jej kupiłem czworonoga. Nigdy przez myśl mi nie przeszło, żeby powiedzieć: „Kochanie, za rok wychodzi Kinect, co tam pies, będziesz mogła mieć swojego własnego tygrysa". Jak żałośnie to wszystko na prezentacji Microsoftu wyglądało, wiedzą chyba tylko ci, którzy sami tego doświadczyli. Pamiętam, jak rok temu zachwycałem się na żywo w Los Angeles ówczesnym Natalem. Ileż to było emocji – zobaczyliśmy jak konsola rozpoznaje człowieka i wchodzi z nim w interakcję. Chrzanić zbijanie kręgli piłką przy pomocy całego ciała... Widziałeś małego chłopca o imieniu Milo!? To rewolucja! Wtedy jeszcze nikt nie zadał sobie fundamentalnego pytania – po jaką cholerę to wszystko?

**TAK BARDZO CHCIELIŚMY, ŻEBY GRY VIDEO TRAFIŁY POD STRZECHY, ŻE SAMI SOBIE STRZELILIŚMY W KOLANO. Z PERSPEKTYWY CZASU WOLAŁEM, JAK NAZYWANO MNIE DZIWAKIEM, A W WIEKU DWUDZIESTU KILKU LAT (CZYLI JESZCZE NIEDAWNO) „DZIECIAKIEM CO TO GRA W GIERKI"**

Odpowiedź jest prosta i zarazem przerażająca. Tak bardzo chcieliśmy, żeby gry video trafiły pod strzechy, że... sami sobie strzeliliśmy w kolano. Z perspektywy czasu wolałem, jak nazywano mnie dziwakiem, a w wieku dwudziestu kilku lat (czyli jeszcze niedawno) „dzieciakiem co to gra w gierki". Jakże ja tęsknie za tamtymi czasami. Chcę kanapę, schłodzonego Jaśka Wędrowniczka, pad w rękę i trzecie Gearsy, w których jak będę chciał schować się za osłonę, wcisnę „A", a nie jak opętany rzucę się za kanapę w salonie rozbijając nogą wazon. Skoro to wszystko jest dla ludzi, którzy nie do końca ogarniają „zwykłe" kontrolery, to dlaczego jeszcze nie ma samochodów bez kierownicy, które reagują na machanie rękami tudzież komendy: „stop, gazu, pal gumę na pierwszym zakręcie, później gładki wjazd na krawężnik". No dlaczego? Bo niektórych rzeczy NIE POWINNO się tak drastycznie zmieniać. A przede wszystkim, nie powinno się zmieniać gier. Dajcie mi 3D, gdzie wskoczę za sofę z wrażenia, że właśnie ktoś o mało mnie nie ustrzelił, a nie dlatego, że w innym wypadku moja postać będzie stała, jak cieć przy hałdzie koksu czekając na ołów przeciwnika. Rzekłem. ■

Krooger jest aktywnym dziennikarzem growym od ponad 10 lat i wyznawcą prasy drukowanej. W międzyczasie zdarzyło mu się przejść na drugą stronę barykady, ale zarzeka się, że nigdy już tam nie wróci. Ostatnio skupił się na produkcji i prowadzeniu programów telewizyjnych o grach. Pisarsko realizuje się w NEO+.

**„Wiesz, nigdy nie chciałem zrobić z ciebie swojej suki.** Ani z ciebie, ani z pozostałych graczy, ani tym bardziej z moich fanów. Do momentu publikacji tej reklamy, świetnie mi się układało ze społecznością graczy. Ale to się szybko zmieniło. Hasełko obraziło każdego, kto je przeczytał. **To była tragiczna decyzja marketingowa, za którą niniejszym przepraszam"** – przygasła legenda John Romero okazuje skruchę za pamiętną reklamówkę Daikatany sprzed ponad dekady. Lepiej późno, niż wcale

**„Cokolwiek teraz się stanie, Infinity Ward nie istnieje,** Nazwa może być nadal używana, ale siła firmy tkwi w jej kierownictwie. Bez nich, to już kompletnie inne studio" – **David Braben, twórca Elite i weteran branży potwierdza to, co większość z nas już wie**

**„Pracowałem nad tą grą, ale nie jestem z tego dumny.** Właściciel firmy uważa się za najlepszego projektanta wszech czasów, i nie słuchał, kiedy wszyscy mówili mu, że jego pomysły są gówniane. Sega też nie pomogła, nie mogli się zdecydować jaką grę chcieliby dostać. Nie jestem jedynym, który uważa, że ta **gra powinna zostać skasowana dwa lata temu"** – **anonimowy pracownik Obsidian dzieli się goryczą związaną z pracą przy Alpha Protocol**

„Zastanawiam się jak wypadnie tegoroczne E3. **Wiele od tego zależy, bo wydaje mi się, że branża będzie musiała wybrać pomiędzy E3 a GamesCom.** Dwie duże imprezy w ciągu trzech miesięcy będą zwyczajnie za drogie" – **Olivier Comte z Namco Bandai wieszczy niełatwy (a dla Europejczyków potencjalnie bolesny) wybór**

„Myślę, że to naprawdę dobra gra, choć z paroma rzeczami sobie nie poradzili. **Postacie dziecięce wyglądają po prostu paskudnie, to chyba najbrzydsze dzieciaki, jakie dotąd widziałem w grze"** – **Cliff Bleszinski zakłada uprzejmego headshota twórcom Heavy Rain**

„Nasze gry nie są przeznaczone dla niepełnoletnich. **Jeśli masz dzieci, i kupiłeś im jedną z naszych gier, to koszmarny z ciebie rodzic.** Tworzymy gry dla dorosłych, bo sami jesteśmy dorośli" – **Lazlow z Rockstara ujmuje sprawę krótko i dosadnie**

**„Możecie mi mówić czemu DLC jest takie ważne i jak pomaga ograniczyć rynek wtórny, i bardzo mnie to cieszy.** Ale nie zmienia to faktu, że wciąż istnieje spora grupa odbiorców, która nie ma dostępu do naszej oferty sieciowej. **Dlatego wciąż stawiam przede wszystkim na produkty na płytach, które może kupić każdy"** – **Rob Dyer, zastępca szefa amerykańskiego oddziału Sony, uspokaja graczy obawiających się braku nowych pudełek na półce**

**„Podjęliśmy rozmowy z Sony, ale prowadziły donikąd"** – **Steven Hirsch, założyciel wytwórni „filmów przyrodniczych" Vivid, rozwiewa nasze nadzieje na grywalne świerszczyki w HD na PS3**

**„Kojima pełni rolę czysto doradczą.** Posyłamy mu kolejne wersje co miesiąc, on odsyła nam opinie i porady. **A my bierzemy je pod uwagę, albo nie"** – **Dave Cox z Konami zdradza absolutnie genialny sposób na wykorzystanie znanego nazwiska w promocji (acz niekoniecznie w produkcji) nowej Castlevanii**

**„Na spotkaniu w 2008 zapytałem, kiedy zamierzają zintegrować Natala z Xboxem 360.** Powiedzieli, że jeszcze nie wiedzą i raczej z tym poczekają. Odpowiedziałem im krótko: ***W takim razie czeka was porażka"*** – **Scott Bayless, były kierownik studia Microsoftu, zdradza swoje przepowiednie odnośnie Natala. Na szczęście o Kinect nie powiedział złego słowa**

**INFO**
DEVELOPER: EPIC GAMES
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 8 KWIETNIA 2011
KONSOLA: XBOX 360

# GEARS OF WAR 3

## MARCUS FENIX TO BOHATER. TWARDY ŻOŁNIERZ, KTÓRY PRZEŻYŁ NIEJEDNĄ SAMOBÓJCZĄ MISJĘ. POD JEGO BUTEM GŁOWY WROGÓW PĘKAJĄ, JAK ARBUZY. CZY TO WYSTARCZY NIE NA JEDNĄ, ALE NA AŻ DWIE ZABÓJCZE RASY?

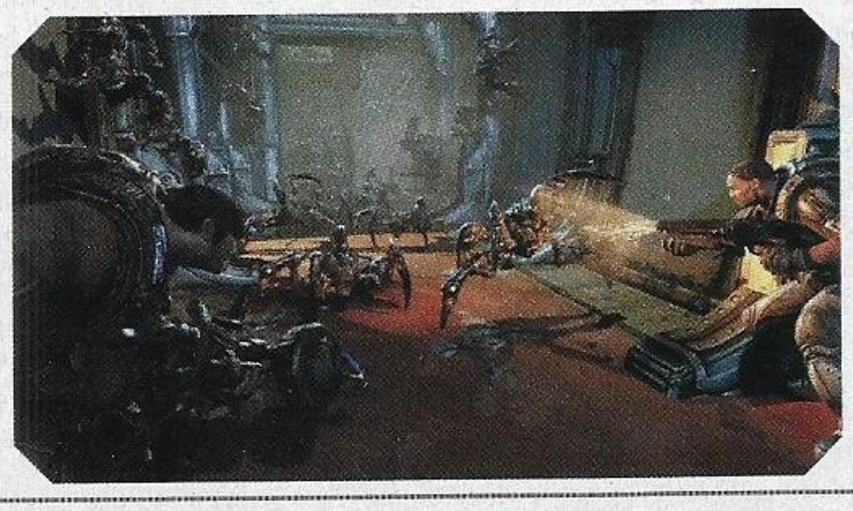
**Zdanie o Gears of War 3 wyrobiłem sobie na podstawie dwóch poprzednich części.** Jedynka stawiała na przytłaczający klimat i morderczą walkę o przeżycie. Z kolei dwójka skupiła się na prowadzonych z rozmachem działaniach wojennych. Do tego trzeba dopisać epickie batalie, których skala przygniatała kameralne wymiany ognia z oryginału.

Dodałem jeden do dwóch i wyszła mi trzecia część Gears of War. W założeniu jeszcze większe bitwy i jeszcze większa dynamika rozgrywki. Wszystko w myśl zasady: więcej, głośniej i efektowniej.

### SKAZANI NA WYMARCIE

**Najwyraźniej nie jestem tak dobry w matematycznych obliczeniach, bo trochę się jednak pomyliłem.** Najbardziej zaskoczyła mnie ponowna zmiana klimatu w Gears of War 3. Wracamy do podstaw, do beznadziejnej walki o przetrwanie. Do nieuchronnego końca batalii, która zakończy się, bo nie pozostanie nikt, kto będzie w stanie wbić piłę mechaniczną w bebech przeciwnika i rozrzucić jego flaki po okolicy.

Piszę tak celowo, bo pomimo przerysowanej brutalności i dość ograniczonych środków narracji (grupa mięśniaków z wielkimi karabinami), Gears of War fundowało graczom ponury, ciężki i dołujący klimat. I nagle wszystko zmieniło się w wesołą wojenkę, gdy w Gears of War 2 ludzie ruszyli do kontrataku. Wypolerowali karabiny,



wygłosili kilka przemówień nawołujących do ostrego kopania tyłków Locustom, a koniec końców dostali solidnego łupnia. Pozostało niewielu, a ich walka, choć wydaje się skazana na porażkę, zapowiada się na krwawą jatkę, która swoim rozmachem zmiecie poprzednią odsłonę serii. Cliff Bleszinski, główny designer serii, wytłumaczył to w prosty sposób. Początek historii to jedna bitwa, środek to wojna na pełną skalę, a zakończenie pokazuje walkę o przetrwanie całego gatunku. Trzeba zatem wprowadzić poprawki do obliczeń, bo zakończenie trylogii nie kontynuuje bezmyślnie rozwiązań z dwójki, ale sprytnie łączy je z oryginalnym pomysłem.

## GRYWALNA RZEŹ

**Bynajmniej nie są to tylko moje teorie, ale fakty potwierdzone przez Epic Games.** Podczas E3 zaprezentowano brutalne fragmenty rozgrywki, które sprawiają, że chciałoby się zagrać już dzisiaj. Natychmiast. Bezzwłocznie. I strzelać do upadłego, by raz na zawsze wyplewić locustowe ścierwo z powierzchni Sery. Gra nadal prezentuje się szalenie efektownie, a nowości widać na każdym kroku. Najlepiej opisać je na przykładzie zasadzki, w którą wpada Fenix i jego ekipa.

Lekko oszołomiony Marcus podnosi się z ziemi i widzi, jak Locust masakruje jego towarzysza broni. Bestia wyrywa nieszczęśnikowi rękę i okłada go nią po głowie. Tak się nie traktuje żołnierzy, więc Fenix pokazuje w akcji nową zabawkę, czyli Pendulum Airlancer. Bagnet lekko wchodzi w ciało przeciwnika, który bezwładnie zawisa na ostrzu. Rzeźnicka akcja, satysfakcja z pomszczenia towarzysza broni ogromna, ale to tylko wstęp. W grze każda broń będzie miała swoje mordercze finishery. Z miotaczem ognia na czele, którym można wypalić przeciwnika... Od środka, ciesząc oczy widokiem płomieni tryskających na zewnątrz ze wszystkich otworów w ciele ofiary. Sekundę później zmęczony bohater płynnym ruchem chowa się za osłoną, za którą nie można czuć się już tak bezpiecznie, jak w poprzednich częściach. Wszystko dlatego, że wrogowie mają Digger Launcher. Ta broń skojarzyła mi się z Oddworld: Stranger's Wrath, bo amunicja do niej jest żywa. Zabójcze maleństwa przekopują się przez glebę z zawrotną prędkością i wyskakują tuż przed celem na wysokości głowy. Efekt? Z czachy zostaje krwawa miazga. Fenix nie przejmuje się jednak takimi drobnostkami, jak mózg kumpla na pancerzu, i atakuje przeciwników. Wyskakuje zza osłony i z buta oszałamia Locusta, a następnie łapie go i trzyma jako żywą tarczę, po czym przylepia mu szyszkę i kopniakiem posyła w tłum wrogów. Fachowa eksplozja granatu rozrzuca ich wnętrzności po całym polu walki. Nie ma jednak czasu, by podziwiać dopracowaną fizykę ochłapów, bo trzeba uzdrowić kumpla z drużyny (co już znamy) oraz wymienić się bronią (nowy patent) z koleżanką (po raz pierwszy w serii!). Pojawienie się dziewczyn na polu brutalnych bitew jest niezłą niespodzianką.

Jak tłumaczy Cliff Bleszinski, sytuacja jest tak dramatyczna, że wszyscy muszą łapać karabiny w garść i grzać z nich w tłum nieprzyjaciół. Dlatego Anya Stroud zamienia garsonkę i wygodne biurko na lekki pancerz oraz konkretnego gnata. Spodziewałem się jednak, że będzie się prezentować nieco bardziej seksownie. W końcu to gra od ludzi, którzy przy tworzeniu projektów kobiecych postaci w Unreal Tournament wzorowali się na gwiazdach porno. Teraz tłumaczą, że chcą, by kobiety – podobno seria Gears of War ma mnóstwo fanek wśród grających dziewczyn – szanowały ich pracę. Dlatego Anya ma wyglądać słodko, ale nie będzie przypominać striptizerki ze stacji kosmicznej.

Wprowadzenie nowych przeciwników, a właściwie nowej rasy, zapowiada wyjątkowe emocje podczas walk. To nie potwory z karabinami, ale z mackami i szponami, które znają setki przepisów na krwawą masakrę.

**POCZĄTEK HISTORII TO JEDNA BITWA, ŚRODEK TO WOJNA NA PEŁNĄ SKALĘ, A ZAKOŃCZENIE TO WALKA O PRZETRWANIE CAŁEGO GATUNKU**

# CLIFF BLESZINSKI O...

## ...SOBIE

Ciężko nie zauważyć, że Cliff Bleszinski lubi samego siebie. Na podstawie jego zachowań można napisać poradnik: „Jak zostać narcyzem w weekend". Zadowolony z pracy, zadowolony z życia. Po prostu gwiazda. Twierdzi, że nie ma problemów z krytyką. Nie przejmuje się negatywnymi komentarzami na forach, nie ruszają go chamskie wypowiedzi przeciwników Gears of War. Ma jednak pewien problem z internetem. Parę lat temu jego wizerunek nieco różnił się od obecnej, dopracowanej pod każdym względem stylówy. Kręcone włosy, tony kolczyków, przedziwne ciuchy i ta ksywka, Cliffy B. Wszystko to przeszkadza mu obecnie, bo jak uchodzić za fachowca, gdy ktoś z odmętów sieci wyciąga tak upokarzające zdjęcia? Szczególnie, gdy w wywiadach kreuje się na wizjonera branży gier. Nie kręcą go już pieniądze, dąży do tego, by gry zyskały uznanie i należny im szacunek. Czuje się ambasadorem naszej branży i chce ją zmieniać na lepsze. Czy ma to dla nas znaczenie? Dopóki będzie tworzył tak świetne gry, jak Gears of War, to może nosić kolczyki i spędzać pół dnia przed lustrem.

## ...BULLETSTORM

Możecie uważać, że Bleszinski to metroseksualny głupek, ale jego status w branży i mediach jest tak wielki, że może promować gry swoją twarzą i nazwiskiem. Czy Adrian Chmielarz zyskałby taki aplauz na scenie E3, gdyby wyszedł na nią sam? Czy zachodni dziennikarze zainteresowaliby się Bulletstorm? Myślę, że gra obroniłaby się sama, ale Bleszinski swoim nazwiskiem ułatwi jej drogę na szczyt. Podobnie było przecież z Shadow Complex. Ta fenomenalna gierka z XBLA skupiła na sobie uwagę graczy z całego świata, bo powiedział o niej Bleszinski. A co ma do powiedzenia na temat Bulletstorm? Uważa, że jest jak Quentin Tarantino, który przedstawia film Roberta Rodrigueza, a więc nakręca hype, ale to nie jedyne jego zadanie. Okazuje się, że oryginalni bohaterowie Bulletstorm byli nieco zbyt... Dziwni. W każdym razie, zbyt dziwni, jak na amerykańskie gusta. Dlatego ich design został zmieniony, by bardziej pasował do zachodnich oczekiwań. Podobnie ma się sprawa z polskim poczuciem humoru. Bleszinski uważa, że People Can Fly przegięli z kilkoma żartami w stylu Painkillera, które ostatecznie nie pojawią się w końcowej wersji. Cliff nie chce zdradzić o co konkretnie chodzi, ale jak sami czytacie, jego rola sprowadza się nie tylko do wychodzenia na scenę.

## ...ULUBIONYCH GRACH

Warto wspomnieć o tytułach, które uwielbia, bo dzięki nim wiadomo, co jest dla niego ważne, a poza tym na liście pojawia się Halo. Za co ceni produkcję Bungie? Dzięki Halo świat zobaczył, że strzelaniny mogą być zabawne, a sterowanie na konsolach dopracowane. Podobnie jest z Goldeneye. Z kolei Contra i Super Bomberman zgarniają plusy za tryb kooperacji i multiplayer, tak samo, jak Tetris Attack i Pokemon Puzzle League. Cliff uważa, że te gry są bardzo ważne, bo zawsze można odbić się od dna i skopać tyłek przeciwnikowi. Powody, dla których warto grać w GTA3 są oczywiste. Otwarty świat i początek globalnej mody na takie produkcje. To samo dotyczy boskiego BioShock. Fabuła i klimat rządzą. Podobnie, jak w Half-Life 2. Naturalnie Gravity Gun robi swoje. Legend of Zelda: A Link to the Past to po prostu dziecięce wspomnienia bajkowej przygody, a Super Metroid pokazuje, jak powinna wyglądać dynamiczna rozgrywka. Na liście ulubionych gier nie mogło też zabraknąć takiego klasyka, jak Doom. Powody? Narodziny nowego gatunku oraz fakt, że można było wcielić się w żołnierza walczącego z piekielnymi legionami. To przecież oczywiste.

## ...JAPOŃSKIM RYNKU

Bleszinski uważa, że japońskie gry nadal są niesamowite i odnoszą sukcesy, ale dostrzega również pewien kryzys. W ciągu ostatnich pięciu lat zachodnie firmy zdecydowanie przejęły pałeczkę lidera i nie zamierzają jej oddać. Dodaje, że nie chodzi o zmniejszenie się liczby graczy, ale o to, że Japonia skierowała swoją uwagę na rynek mobilny, a telefony komórkowe stały się konkurencją dla konsol. Bleszinski przy okazji tego tematu promuje również Unreal Engine i twierdzi, że japońscy producenci zaoszczędziliby czas i pieniądze, gdyby korzystali z technologii Epic Games. Szkoda tylko, że Last Remnant nie potwierdza tych słów.

## ...KONTROLERACH RUCHU

Cliff nie potwierdza (i nie zaprzecza) obsługi Kinect w Gears of War 3, choć uważa, że to mało prawdopodobne, by zespół dorzucił taką opcję. Rozchodzi się o czas, oraz to, by ktoś inny zrobił pierwszy krok. Bleszinski wyobraża sobie, że w przyszłości może pracować na grami na Kinect, ale nie chce być pierwszym na desancie. Przedstawia tutaj bardzo praktyczne podejście. Niech inni producenci podejmą ryzyko, poradzą sobie z pierwszymi problemami, a gdy opadnie kurz po bitwie, Epic Games wejdzie na pole walki. Nie uważa również, by Kinect wyeliminował tradycyjny kontroler. Obecna generacja graczy potraktuje Kinect jako dodatek i dopiero młode pokolenie, które wychowa się na takich zabawkach, mogłoby domagać się zastąpienia padów machaniem. Ale do tego jeszcze daleko. Na szczęście.

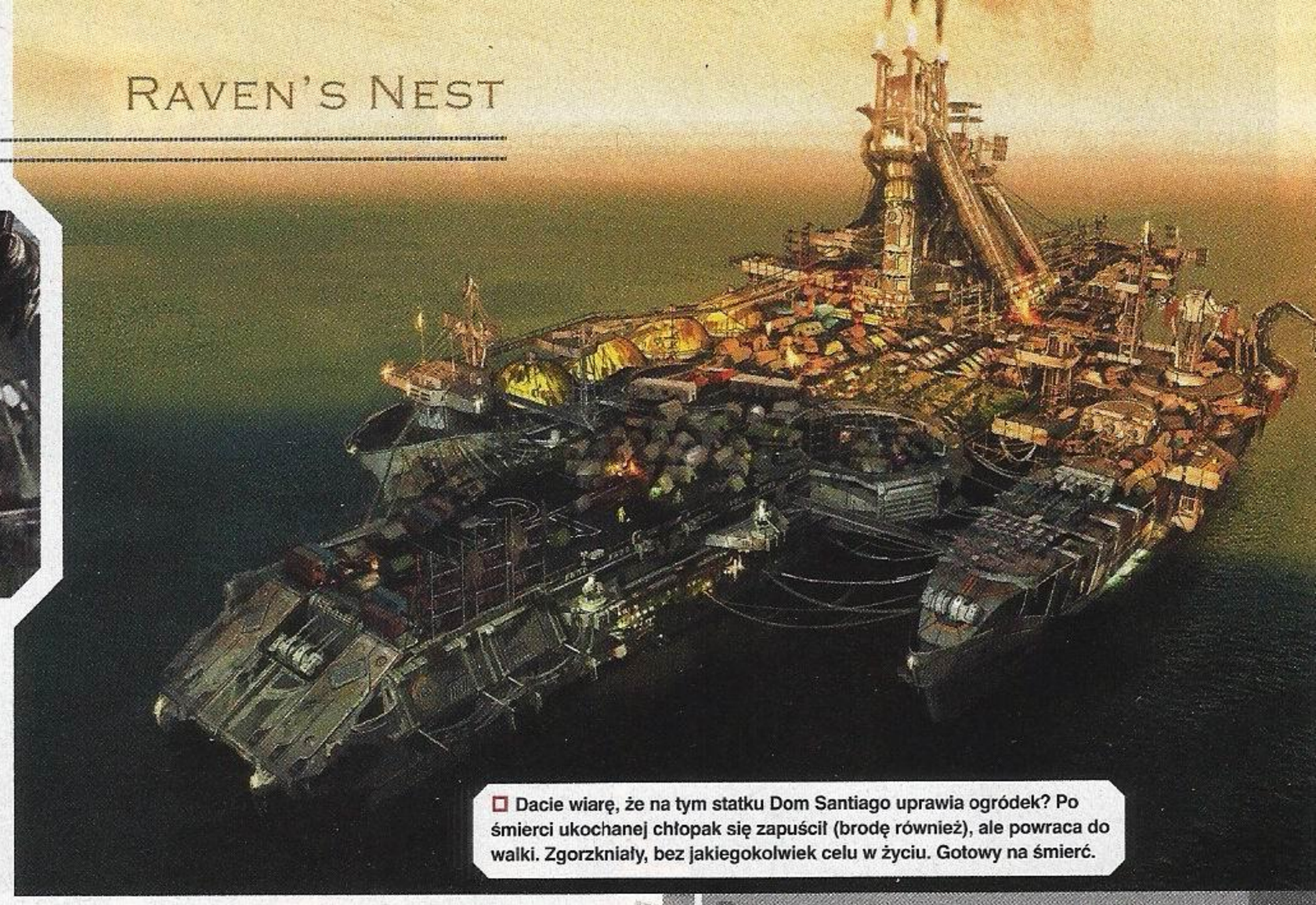
## ...KONKURENCJI

CryEngine 3 zapowiada się na konkurencję dla Unreal Engine 3, więc Bleszinski uważnie obserwuje, co ma do zaoferowania Crysis 2. Dyplomatycznie mówi, że będzie to z pewnością dobra gra, ale technologia, która ją napędza, nie jest tak elastyczna, jak stworzona przez Epic Games. Podaje tu przykłady takich gier, jak Borderlands, Mass Effect 2, Shadow Complex, czy BioShock, które udowadniają, jak różnorodne produkcje można tworzyć wykorzystując Unreal Engine 3. Tym samym daje do zrozumienia, że CryEngine 3 nie będzie w stanie dostarczyć podobnej jakości i różnorodności.

## ...UŻYWANYCH GRACH

W czasach, gdy wydawcy starają się walczyć z rynkiem wtórnym, warto dowiedzieć się, co o tej sytuacji myśli twórca Gears of War. W końcu druga część serii zawierała kod na The Flashback Map Pack (oficjalnie niedostępny w Polsce). Bleszinski uważa, że zdrapka w Gears of War 2 była niezłym pomysłem i pomogła grze, choć on osobiście nie lubi takich dodatków (chodzi o samo zdrapywanie). Jednak to detale, a jaką ma opinię o zachowaniach choćby EA? Sam śpi spokojnie, bo pracuje nad grami, które stawiają na tryb multiplayer. Gracze nie sprzedają i nie wymieniają takich produkcji. Grają miesiącami, latami, kupują dodatkowe mapy, więc Gears of War nie ma z tym problemu. Bleszinski jednak dodaje, że nie chciałby w dzisiejszych czasach pracować nad grami, które stawiają tylko na singleplayer. Na koniec uspokaja fanów, bo Gears of War 3 nie będzie zawierać kodów do zmagań w sieci, przepustek, czy wirtualnych paszportów. Gramy po staremu. ■

» BLESZINSKI UWAŻA, ŻE JAPOŃSKIE GRY NADAL SĄ NIESAMOWITE I ODNOSZĄ SUKCESY, ALE DOSTRZEGA RÓWNIEŻ PEWIEN KRYZYS. DODAJE, ŻE NIE CHODZI O ZMNIEJSZENIE SIĘ LICZBY GRACZY, ALE O TO, ŻE JAPONIA SKIEROWAŁA SWOJĄ UWAGĘ NA RYNEK MOBILNY «



Dacie wiarę, że na tym statku Dom Santiago uprawia ogródek? Po śmierci ukochanej chłopak się zapuścił (brodę również), ale powraca do walki. Zgorzkniały, bez jakiegokolwiek celu w życiu. Gotowy na śmierć.

**EPICKA WALKA**

**Gears of War 3 zgarnia ode mnie osiągnięcie za dynamiczną wymianę ognia, ale to jeszcze nie koniec dema.** Na polu walki pojawia się Lambent, a mi szczęka opada z wrażenia. Gigantyczna macka wyłania się spod ziemi, a z niej wypadają potwory. Jeden z Locustów rzuca się na pierwszego z nich, ale ten mutuje i z jego ciała wyrastają potężne kończyny, co z miejsca kojarzy się z Resident Evil 5. Jednak Capcom nie rozrywał nikogo tak ohydnie na strzępy, z czym nie ma problemów Epic. Nie ma jednak czasu na żałobę, tym bardziej, że tutaj brakuje chwilowych sprzymierzeńców, bo jedna z macek otwiera się i zionie ogniem. Cała drużyna musi skoordynować karabiny, by wysłać taką bestię do piachu, co jest diabelnie trudne, bo występują one w różnorodnych formach, więc trzeba być przygotowanym na kilka zabójczych ataków, np. chmarę wybuchających krabów wypełzających z wnętrzności potwora. Obrzydliwe i niebezpieczne. Adrenalina uderza do głowy falami od samego patrzenia na tę walkę, fascynuje myśl o tym, jak musi się w to grać.

Niektóre stwory eksplodują w momencie śmierci, więc najlepiej wykorzystać na nich „chainsaw kick", czyli wiwisekcję piłą z gratisowym kopniakiem na do widzenia. Bez wątpienia Bulletstorm ma dobry wpływ na Gears of War 3.

Nie czas jednak zastanawiać się nad takimi detalami, bo rozgrywka trwa nieprzerwanie, a palce nie schodzą ze spustów. I nic nie ostrzega przed pojawieniem się na scenie nowej Berserkerki. Czym się różni wersja Lambent od Locust? Jest diabelnie szybka i zwinna, potrafi skakać, a nie traci nic ze swojej siły. Cztery szponiaste kończyny wyrastające z jej pleców i paskudna gęba powodują, że czuje się do niej respekt. Najlepiej podsumowuje to Cole: ***„ugly bitch"***. Z kolei Dom stara się opanować Hammer of Dawn, ale jego promień szaleje po całym polu walki, niebezpiecznie blisko bohaterów. I choć przy okazji tego ataku wybucha pół poziomu, to Lambent Berserk jest nadal zdolna do walki. ***„Did we fried that bitch?!"*** – Cole nawet nie sili się na subtelność, a stojący nieopodal pancerz Silverback sugeruje, że dopiero dzięki tej machinie wojennej gracz poradzi sobie z przeciwnikiem. Cliff Bleszinski, komentując swoje poczynania w tym demie na E3, zapytał widzów, czy może być lepszy finisz w wielkim stylu, niż użycie gigantycznego lasera na gigantycznej Berserkerce? Nie, nie wydaje mi się.

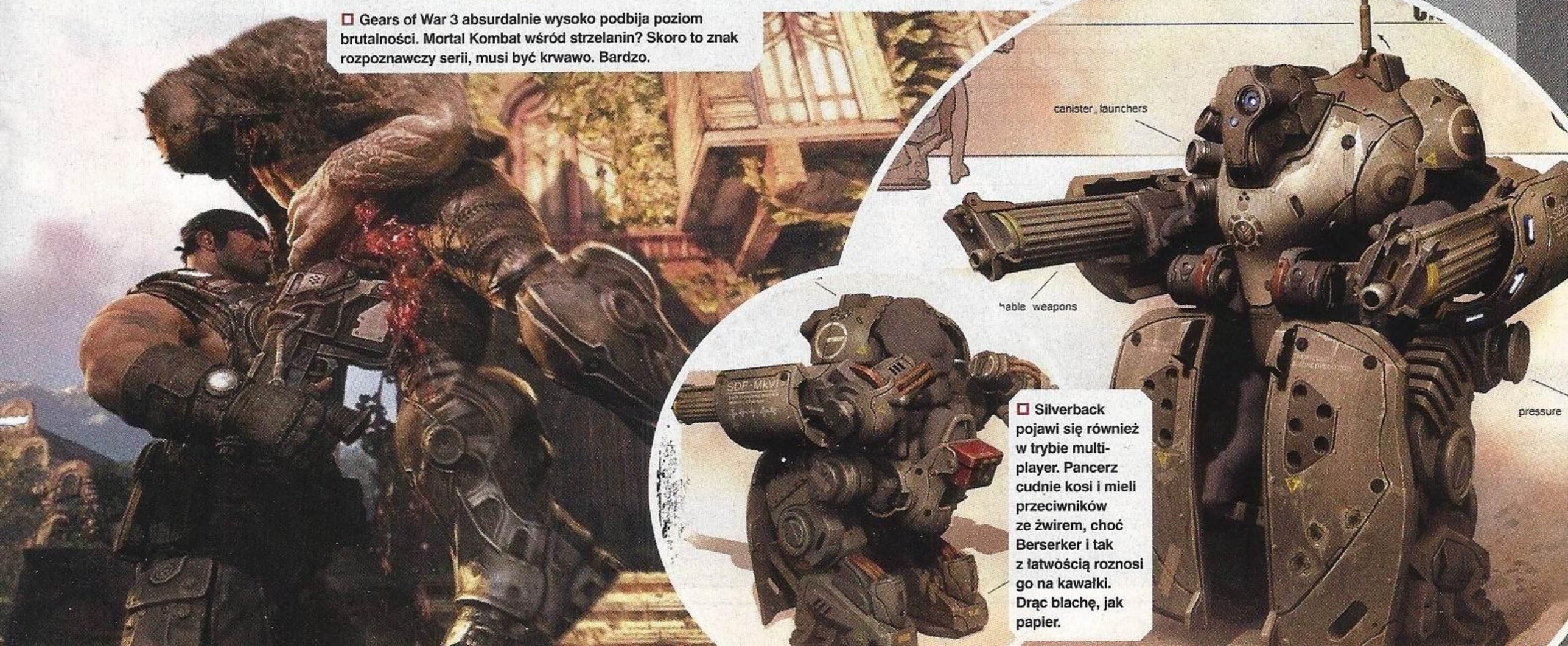
Co wynika z tego pokazu? Epic Games podkręcili dynamikę oraz dorzucili nowe zabawki, które doskonale wpisują się w i tak bogaty arsenał Gears of War. Jednak największe wrażenie robią przeciwnicy, a trzy strony konfliktu zapewniają większe emocje. Mutacje są mocno przekombinowane – mistrzowie z Capcom byliby dumni – ale nadal trzymają się w granicach dobrego smaku, bo na razie nie widziałem takich głupot, jak pod koniec Gears of War 2. Najzabawniejsze w tym demie jest jednak to, że opisana tu sekwencja trwała niecałe pięć minut. Sami rozumiecie, że czekają na nas atrakcje, które spokojnie przebiją spektakularność poprzednich części.

## Broń ostateczna

**Epic Games kochają gry, które tworzy Capcom. I z pewnością w nie grają. W Lost Planet 2 pojawili się bohaterowie Gears of War, a w trzeciej odsłonie tej serii zobaczymy pancerz bojowy. Przypadek? W końcu to jedna z najfajniejszych zabawek w Lost Planet. Tak, czy inaczej, Silverback to kawał twardego skurczybyka. Działa w dwóch trybach: mobilnym i stacjonarnym, w tym drugim zapewniając osłonę kilku graczom. Świetna rzecz do kooperacji. A co z uzbrojeniem? Tu pojawia się kolejny pomysł z Lost Planet. Gracze sami dopasują do niego karabiny lub wyrzutnie rakiet. Dobrze mieć wybór narzędzi do eksterminacji wrogów. Nie można też zapominać, że Silverback będzie miał własne finishery. Miazga! I tylko trzeba uważać na plecy, bo to jedyny punkt podatny na zniszczenia. Milion kudosów za projekt tej maszyny, wygląda epicko.**



Gears of War 3 absurdalnie wysoko podbija poziom brutalności. Mortal Kombat wśród strzelanin? Skoro to znak rozpoznawczy serii, musi być krwawo. Bardzo.




Silverback pojawi się również w trybie multiplayer. Pancerz cudnie kosi i mieli przeciwników ze żwirem, choć Berserker i tak z łatwością roznosi go na kawałki. Drąc blachę, jak papier.

# Gramy wieczorem?

Kooperacja w pierwszej części Gears of War była dla mnie sporym szokiem. W końcu kilka lat temu ten tryb nie był tak popularny, jak dzisiaj. Teraz nie wyobrażam sobie, by Epic Games nie dołączyli go do swojej produkcji. Jakie czekają nas zmiany? Trójka ma być bardzo liberalna w trybie kooperacji. Gra została tak zaprojektowana, by gracze czuli ogromną swobodę. Poziomy pozwolą na opracowanie kilku różnych strategii. Na przykład jeden gracz ustawi się za osłoną i skupi na sobie uwagę nieprzyjaciół, a reszta zaatakuje z flanki. A może lepiej podzielić się na dwójki i szturmować pozycje wroga? Niezłym pomysłem byłoby też wspólne uruchomienie kozackiego działa, którego obsługa wymaga współpracy, albo schowanie się za pancerzem Silverbacka. Epic Games chcą, by to gracze decydowali, co się dzieje na polu walki. A skoro będzie ich maksymalnie czterech, szykuje się nieziemska zabawa. To oficjalna liczba, choć pojawiło się sporo plotek sugerujących nawet piątkę śmiałków. Wydaje się jednak, że producent pozostanie przy dwóch parach.

Naturalnie nie zabraknie wspólnych akcji. Leczenie znamy, do tego trzeba dorzucić wymianę broni, dzielenie się amunicją, oraz wspólne otwieranie drzwi i obsługiwanie działek. Zapowiada się kooperacyjna megarzeźnia. I mogę tylko dodać od siebie: dawać nam to!

# RAPORT: GEARS OF WAR 3

Chainsaw kick to jedna z nowych, zabawnych akcji. Odskakiwanie od eksplodujących przeciwników byłoby słabe. Epic Games zamienili ich w żywe bomby, które traktuje się z buta. Dobra rzecz. Będzie tego więcej.

**DLA FANATYKÓW ZAWODOWEGO POSYŁANIA LOCUSTÓW DO PIACHU ZNAJDZIE SIĘ NOWA ZABAWKA. TRYB ARCADE W ZAPOWIEDZIACH PRZYPOMINA SERIĘ BURNOUT**

## W ROLI POTWORA

**W dzisiejszych czasach nawet najpiękniejsza, najbardziej emocjonująca i krwawa strzelanina musi mieć tryb multiplayer.** Seria Gears of War przyciąga graczy i pozwala im masakrować znajomych i nieznajomych z całego świata. O sukcesie gry Epic Games w usłudze Xbox Live zdecydowały też oryginalne tryby, przede wszystkim Horda. W pierwszych dniach po premierze nie mogłem oderwać się od tej zabawki i całymi nocami odpierałem wraz z kumplami kolejne fale wrogów. To niewiarygodne, że tak prosty pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę, czy nawet jedenastkę. Potem przerzuciliśmy się na tryb Firefight w Halo 3: ODST, który kopiował Hordę. Współpraca czterech graczy i nieustanna rzeź zapewniły Gears of War 2 ogromny sukces. I nie zgadniecie, teraz będzie jeszcze lepiej!

Nowy tryb nosi dumną nazwę Bestia i odwraca porządek rzeczy. Gracze wcielają się w rasę Locust. I co w tym nowego? – zapytacie. W końcu multiplayer pozwalał na wybranie tych pokracznych stworzeń. Jednak była to wyłącznie skórka piechura, a teraz zagramy wszystkimi monstrami, które dzielą się na Beasts (Ticker, Wretch, Serapede), Humanoids (Kantus, Armored Kantus, Berserker), Drones (Grenadier Elite) oraz Boomers (Butcher, Savage Butcher, Grinder, Mauler). Słabo?! Bestia w akcji prezentuje się nieziemsko. Wretch, czyli to małe, przygłupie cholerstwo, które tak bosko tnie się piłami, porusza się jak pijaczek, a ekran kołysze się przy każdym jego ruchu. Samobójczy Ticker nie raz dawał się we znaki mojej drużynie w Hordzie, a teraz samemu będzie można skosić w samobójczej eksplozji pół oddziału. Naturalnie, jeżeli wcześniej nie zginie się na pierwszym zakręcie, bo Ticker ewidentnie nadużył odżywek Sonika i cały czas zasuwa z ogromną prędkością. Na szczęście eksplozję odpala się samodzielnie, więc można w miarę „spokojnie" wybrać najlepszy moment.

Z kolei Berserker nie tylko zasłania pół ekranu, ale ma też bardzo ograniczone pole widzenia, dzięki czemu udało się zachować balans podczas grania tym monstrum. Jednak gdy podejdzie do wroga, to i Silverback nie pomoże. Berserker z łatwością rozłoży go na kawałki. Nie wyobrażam sobie też, jakim sprzętem muszą dysponować ludzie, by pokonać gigantów pokroju Boomers. Butcher, Grinder i Mauler mają taką moc i wytrzymałość, że jedynie ich mała ruchliwość daje przeciwnikowi szanse na przeżycie. I kto z Was nie chciałby się pobawić ich karabinami (trzeba uważać, bo mogą się przegrzewać) tarczami, czy maczugami? Ja z przyjemnością zmasakruję ludzi kierując tymi tytanicznymi potworami! To prawie żywe czołgi, których widok zawsze wywoływał podobną reakcję znajomych w drużynie, czyli wykrzykiwanie ostrzeżeń do mikrofonów i koordynację luf w kierunku zagrożenia. Poza tym pojawia się Kantus, czyli potrafiąca wskrzeszać poległych jednostka wsparcia. Znienawidziłem tych przeciwników w Hordzie, ale teraz okażą się bardzo przydatni. I fajnie, że gracze, którzy lubią medyków z Bad Company 2, tutaj też będą mogli się wykazać.

## POSTĘP MASAKRY

**Tym samym Gears of War doczeka się niejako klas w trybie multiplayer, a współpraca nabierze nowego wymiaru.** „Nie wiadomo jeszcze, czy zagramy w ten sposób również z graczami, którzy wcielają się w ludzi, ale wydaje się to mało prawdopodobne. Byliby to straceńcy bez szans, chyba że stacjonarne

Lambent Berserker wydaje się nieśmiertelny. Nie pomógł nawet Hammer of Dawn. Jak zabić taką bestię? Silverback i jego karabiny wydają się być do tego stworzone.

Raven's Nest jest pierwszą miejscówką w grze. Niedobitki ludzi schroniły się na tej pływającej fortecy, ale Lambent dopadły ich na pełnym morzu. Niewielu przeżyje ten atak.

działka i pancerze bojowe podniosłyby ich skuteczność wystarczająco wysoko.

Nie potwierdzono liczby fal, z którymi trzeba się będzie zmierzyć, ani tego, jaki sprzęt rzucą do boju ludzie. Hammer of Dawn wydaje się być obowiązkowy. Tak czy inaczej, zapowiada się pasjonująca rozgrywka, ale to jeszcze wcale nie koniec prezentów! Epic wydaje się doskonale wiedzieć, czego potrzebują i oczekują gracze. Naturalnie chodzi o te wszystkie tryliony pasków postępu, które odblokowują dostęp do nowych broni, umiejętności i zabawek. W trybie Bestia będzie podobnie. Trzeba zabijać, niszczyć, demolować i wskrzeszać kumpli, by zarobić punkty, które przeznacza się na klasy postaci. I wiadomo, że najlepsze kosztują majątek oraz nie można ich wybrać na początku zabawy. Zmian dokonuje się zaraz po śmierci, a gdy skończą się punkty, kończy się też gra danego zawodnika. Proste, znane i lubiane.

W akcji Bestia wygląda niesamowicie. Zamiana stron barykady niby jest banalna, ale w tym wypadku genialnie opracowana. Na polu bitwy panuje kompletny chaos, ale potrzeba czasu, by fani nauczyli się wszystkich możliwości, jak i sterowania, wszak każde monstrum cechuje się inną szybkością i sprawnością ruchów. Szczerze mówiąc nie wyobrażam sobie, jak można płynnie przejść z grania, jako Wretch do roli Berserkera, czy Serapede (nowy, przedziwny robal). Jednak gracze to cwane bestie, więc wszystko jest możliwe. W nowym trybie fantastyczne jest to, że wraz ze zmianą postaci, kompletnie zmienia się rozgrywka; w końcu gracze różnią się umiejętnościami i preferencjami. To naprawdę świetna wiadomość, bo większość nowoczesnych strzelanin opiera się właśnie na specjalizacjach. Lista potworów nie jest jeszcze zamknięta, być może do ekipy dołączą Lambent (kto wie, może jako DLC?). Ciężko mi jednak sobie wyobrazić, jak można grać tymi przerośniętymi potworami. Choć Cliff Bleszinski stwierdził, że „są szybcy, szaleni i dynamicznie mutują", co chyba całkiem nieźle pasuje do opisu fana sieciowych strzelanin.

## NIEDZIELNI GRACZE

**Gears of War 3 zapowiada się bosko, ale są też powody do niepokoju.** Epic Games sprawdzili, że zaledwie połowa osób, które uruchomiły pierwszą i drugą część, dotarła do końca kampanii. Z tego powodu pewne jest większe wsparcie dla graczy niedzielnych. Obstawiam, że tym razem pojawi się opcja pełnego autocelowania. I to chyba nie koniec atrakcji dla osób nowych w temacie, bo trzecią część będą w stanie skończyć ludzie, którzy nigdy wcześniej nie mieli do czynienia z grami. Czy to oznacza, że tak hardcore'owa strzelanina otrzyma nagle szereg ułatwień? Epic chcą dotrzeć ze swoją produkcją do jak najszerszego grona odbiorców, więc spodziewajcie się czegoś w stylu Casual Very Easy czy innego prawie że samograja. W porządku, dopóki poziomy Hardcore i Insane wciąż będą stanowić wyzwanie dla prawdziwych graczy.

Dla fanatyków zawodowego posyłania Locustów do piachu znajdzie się nowa zabawka. Tryb Arcade w zapowiedziach przypomina serię Burnout. Mnóstwo punktów, odznaczeń i osiągnięć za efektowne przejazdy. W przypadku Gears of War oznacza to masakrowanie wrogów na najbardziej wymyślne sposoby, egzekucje i wspieranie kumpli w kooperacji. Kolejnym plusem Arcade będą modyfikatory. Marcus Fenix z wielką głową? To jedna z opcji, a oprócz nich również zmiany warunków

## Chicks + guns

**Anya Stroud dołącza do walki na pierwszej linii frontu. W poprzednich częściach słyszeliśmy głównie jej głos; teraz zobaczymy ją w akcji. Anya będzie również grywalną postacią w trybie kooperacji. Fani zastanawiają się, czy Marcus ma z nią romans. Pudzian nie wygląda na kochliwego, ale kto go tam wie... I nie jest wcale jedyną kobietą w oddziale. Kolejna to Samantha Burn, dla odmiany brunetka. Na razie niewiele wiadomo na jej temat. Czy dziewczyny pasują do Gears of War? Mam wątpliwości, ale Epic Games chcą podkreślić w jak dramatycznej sytuacji znaleźli się ludzie. Skoro do walki staje Richard Prescott, polityk i ostatni przywódca ludzi, to wszyscy muszą ryzykować. Poza nimi zobaczymy starą ekipę, a Baird i Cole dostaną własną, oddzielną misję. *Hell yeah, baby! Everyone wants to see The Cole Train play!***

☐ Gears of War 3 kolejny raz pokazuje na co stać Xboxa 360. Termin wydania produkcji Epic Games sugeruje bezpośrednie starcie z Killzone 3. TPP i FPP w pojedynku ekskluzywnych gigantów.

na polu bitwy, nowe dźwięki, itp. Szykuje się konkretna rzeźnia i walka o mistrzostwo w światowych rankingach.

### PIĘKNA GROZA

**Nie sposób pisać o Gears of War 3 i nie wspomnieć o oprawie graficznej.** W końcu pierwsza część pokazała, do czego zdolny jest X360 w rękach topowego developera. Choć Rod Fergusson miał spore obawy, bo do produkcji siadła ekipa, która nie stworzyła kampanii singlowej od czasu Unreal. Dwójka zwiększyła skalę walk, wrzuciła na pole bitwy znacznie większą liczbę przeciwników i pokazała kilka epickich widoków, ale „szok" zanotowano tylko przy oryginale. Prawdopodobnie tak samo będzie w ostatniej części trylogii. Choć Epic Games za takie słowa pokazaliby mi, jak działa Ghasher, czyli ucięta dwururka. Bleszinski gwarantuje, że ma zespół niesamowicie uzdolnionych ludzi, a Rod Fergusson twierdzi, że Unreal Engine 3 codziennie zmienia się o dziesiątki linijek kodu. Dlatego różnice pomiędzy dwójką a trójką będą ogromne. Na razie pozostaje uwierzyć im na słowo, bo choć wszystkie materiały z Gears of War 3 prezentują się fenomenalnie, to pierwowzór tak wysoko zawiesił poprzeczkę, że ciężko będzie rzucić graczy na kolana.

Nie zmienia to faktu, że na rynku i tak nie ma, i nie będzie bardziej widowiskowej strzelaniny TPP, ani ekipy, która tak dobrze zna Unreal Engine 3, jak jego ojcowie. Epic Games dbają również, by ich dziecko było bardzo filmowe. Dopracowują fabułę, stawiają na ciężki klimat i chcą zmieść konkurencję. Jaką konkurencję? Właśnie, w strzelaninach TPP nie mają żadnej, więc pozostaje im udowodnienie, że są w stanie dostarczyć grę jeszcze lepszą, niż Gears of War 2. A skoro nadal mają takie pomysły, jak Horda w bestialskiej formie, i słuchają fanów, bo w końcu pojawią się dedykowane serwery w trybie multiplayer, to możemy czekać na koniec planety Sera... Spokojnie, nie ma powodów do nerwów. W Epic Games pracują fachowcy, którzy do pracy jeżdżą najnowszymi modelami Ferrari, a to chyba o czymś świadczy.

**NA RYNKU I TAK NIE MA, I NIE BĘDZIE BARDZIEJ WIDOWISKOWEJ STRZELANINY TPP, ANI EKIPY, KTÓRA TAK DOBRZE ZNA UNREAL ENGINE 3, JAK JEGO OJCOWIE**

Nadchodzi totalna zagłada gatunku ludzkiego, więc Marcus Fenix chętnie dołączy Was do swojego zespołu. Przyda się każdy karabin. I każda piła. Zajmijcie dobre miejsca w pierwszym rzędzie za osłoną, bo jednego możecie być pewni. Czekają na Was dwie mordercze rasy, co oznacza, że mięsa armatniego wystarczy dla każdego. **//fax**

# KIJ I MARCHEWKA

**Człowiek to ciekawe zwierzę, nie da się ukryć. Wiem, wiem, kilkukrotnie już to powtarzałem, ale wciąż nie mogę się nam nadziwić.** Ludzi motywować trzeba do wszystkiego: od nauki, przez pracę (kołacze rządzą) i zabawę, aż po funkcje biologiczne. Bo idę o zakład, że gdyby nie uczucie głodu, wielu zapomniałoby o wrzucaniu czegoś na ząb, a gdyby mózg się samoistnie po kilku dobach nie resetował, spora grupa osób olałaby spanie. I tylko oddychanie wychodzi nam jakoś tak samo, bez pomocy.

**Skupmy się jednak na zabawie, bo o pracy, nauce i funkcjach fizjologicznych zamęcza się nas aż nadto gdzie indziej.** Człowiek musi mieć jakąś motywację do zabawy. W przeciwnym wypadku będzie przejawiał tendencje do minimalizowania wydatków energetycznych swojego systemu i zalegnie biernie przed telewizorem. Z telewizora zresztą wzięły się niniejsze rozważania, narodziły się bowiem w zapleśniałych zakamarkach mojej czaszki, kiedy obserwowałem jeden z mniej porywających meczy trwającego właśnie Mundialu (och, gdybym miał Waszą wiedzę w momencie, kiedy to piszę, to przestałbym pisać i galopowałbym czym prędzej do bukmachera). Jak to jest – myślę sobie niespiesznie, bo gorąco w czajnik – że piłkarzy trzeba motywować premiami za zdobyte gole i wygrane mecze? Po co ludziom zarabiającym ponadprzeciętne gaże, majta się przed oczami bonusami, za które przeciętny zjadacz czipsów oddałby babcię wraz z częściami zamiennymi? Normalny człowiek piłkę kopie dla przyjemności, zresztą tam przecież leżą źródła tego sportu. Pewnie, zawodnicy z telewizora to zawodowcy i nie mając czasu na cokolwiek innego poza bieganiem za balonem nie mieliby co do garnka włożyć. Ten problem załatwia im jednak wspomniana premia. Po co dodatkowe marchewki? I dlaczego tylko północnych Koreańczyków motywuje się kijem? Bo ludzi trzeba zawsze popychać do przodu, tak czy inaczej. Nie dla każdego piłkarza musi to być kasa, być może niektórzy z nich rzeczywiście kierują się chwałą i honorem – ale zawsze jakaś motywacja musi być, bo nie wierzę, że jest tam ktoś, kto po prostu lubi grać i wszelkie motywy ma w nosie.

Z nami, graczami, jest trochę podobnie.

## MARCHEWKOWE POLE

**Z pozytywną motywacją w naszym hobby sprawa jest dość jasna.** Jakkolwiek by patrzeć, gry to branża rozrywkowa, i to jest zrozumiałym powodem, dla którego developerzy motywują graczy raczej marchewkowo. Za swój wysiłek i czas, który zainwestujemy w grę, ta wypłaca nam przeróżne nagrody. Zanim jednak zdążymy porządnie się nimi nacieszyć, już przed oczami majtają nam kolejne marchewki. System ten doskonale sprawdza się w erpegach, gdzie podbicie poziomu postaci wiąże się ze zwiększeniem jej potencjału. W myśl zasady mówiącej, że apetyt rośnie w miarę jedzenia, większy potencjał nie usadza gracza na laurach, tylko staje się dla nich narzędziem do zdobycia kolejnych poziomów. Zwiększających potencjał, oczywiście, dzięki któremu gracz pokona kolejnego bossa. I zwiększy sobie potencjał. Jak na to popatrzeć, to istna paranoja, ale działa przecież doskonale. Marcheweczka za marcheweczką. Zdali sobie z tego sprawę (ex)goście z Infinity Ward – kiedy projektowali tryb multi w Call of Duty 4, wrzucili do niego zaadaptowany z erpegów system doświadczenia. To był strzał w dziesiątkę, bo w mało której grze tryb multiplayer jest tak uzależniający. A to przecież nie koniec, bowiem ci, którzy nałogu tego spróbowali, kuszeni są marchewą tak zwanego „pójścia w prestiż", czyli klepania wszystkich poziomów od początku, tyle że z nobilitującą gwiazdką przy nicku. I tak parę razy. Czarodzieje z Rockstara skopiowali ten pomysł w swoim Red Dead Redemption, co jest zresztą powodem, dla którego do dziś nie ukończyłem singla. Na prestiże sił mi chyba jednak nie starczy, na Teutatesa.

**Marchewką są również osiągnięcia (o nich w ramce), może też być nią nawet wciągająca fabuła lub wyczesane przerywniki filmowe.** Przed laty skończyłem Starcrafta właśnie dla nich (a dziś jest YouTube i się nie trzeba męczyć, sese). Niczym marchewka majtała przede mną wierszówka, kiedy brnąłem przez egranizację Prison Break... Choć zaraz, to akurat nie zabieg twórców tej gry.

## WE DWA KIJE

**Motywacja negatywna jest ciekawszym tematem, bo w dzisiejszych czasach branża gier video przejawia tendencję do unikania wywoływania negatywnych emocji w konsumencie, znaczy się: w graczu.** Tak, nie wcierajmy wszystkiego w babilony. W każdym razie, dziś powinno być raczej prosto, najlepiej za rączkę i z obowiązkową pieluchą, ale i kije znajdują się czasem w repertuarze twórców gier. Drągi te bywają czasem niezbędne do nadania grze odpowiedniego rytmu i poprawienia w ten sposób jej ogólnego odbioru. Zresztą, dobra motywacja negatywna nie jest specjalnie

## MARCHEWKOWA AMUNICJA

Ciekawym elementem, którym można wpływać na kształt rozgrywki, jest amunicja. Wydawałoby się, że to rzecz marginalna i oczywista, jednak w rękach ogarniętego developera staje się potężnym narzędziem – bowiem odpowiednia ilość dostępnych pestek może zachęcić gracza do podążania ścieżką przewidzianą przez twórców. Jeżeli jest ich tyle, co kot napłakał (pestek, nie twórców), grający naturalną koleją rzeczy będzie starał się je oszczędzać. Jeżeli zasugerować mu możliwość uniknięcia walki (na przykład poprzez czmychnięcie cichaczem poza polem widzenia wrogów), to pewnie właśnie tak się zachowa. Albo ruszy do walki na bagnety, co może być miłą odskocznią od kropienia zza skrzynek. Jeżeli z niewielką ilością amunicji przycisnąć gracza przeciwnikami do ściany – z pewnością podskoczy mu poziom emocji, ale walka stanie się trudniejsza, bo każdy strzał będzie musiał sięgać celu. Niewielka ilość ołowiu to również znak szczególny gier, które mają przestraszyć grającego. Nie ma przecież nic bardziej podnoszącego ciśnienia, niż survival w momencie, kiedy mamy horror w magazynku, prawda? W drugą mańkę, można gracza zasypać górą pestek i pozwolić mu odwalić Dżozefa Rambo, tudzież scenkę rodzajową typu „pacjent z padaczką plus CKM i mongolska horda". Strzelankom są przecież potrzebne epickie momenty kulminacyjne, trzeba więc zachęcić gracza do szalonej walki, zwalniając go z obowiązku frasowania się magazynkami.

Amunicja może też wpisywać się w schemat kija i marchewki. Drągiem jest wtedy, kiedy jej kurczące się zasoby zmuszają gracza do ruszenia zadem i opuszczenia bezpiecznej kryjówki. Gdyby nie kijek w tej postaci, wymiany ognia w takim Mass Effect 2 czy RDR mogłyby trwać do przysłowiowej, erm, „wymęczonej" śmierci, w której wróg ginie zasieczony pierdyliardem odłamków ściany i sufitu (bo pylimy z fuzji, jak pijany zając). A tak Marston i Shepard zmuszeni są wyskoczyć czasem zza osłony i zrobić emocjonującą rundkę po zwłokach, pozbierać z nich amunicję i pewnie przy okazji popchnąć akcję do przodu. Farsz do broni może być też marchewkowy i namawiać gracza do większego wysiłku i wytrwałości, mamiąc wizjami amunicji wybuchowej, zamrażającej, podpalającej, sklejającej, urywającej nogi przy samej... głowie, i tak dalej.

## MARCHEWKA NA DRĄŻKU

Wspominane kilkukrotnie w tekście kije i marchewki to popularne określenie na pewien dość specyficzny sposób motywowania ludzi. Polega on na umiejętnym wymieszaniu gróźb i obietnic, które da się najprościej zobrazować zdaniem znanym chyba nam wszystkim: „idź wyrzuć śmieci, to będziesz mógł sobie jeszcze pograć; tylko teraz, a nie zaraz, bo dostaniesz szlaban na konsolę!". Taaak. W artykule upraszczam nieco sprawę, bo mamy wakacje i w ogóle, sprowadzając kij do motywacji negatywnej, marchewkę zaś do zachęty pozytywnej. Niekoniecznie z przeplotem. Kiedy są nadużywane, nie ważne, czy kij i marchewka występują razem, czy też osobno. Człowiek zbyt często łojony drągiem złamie siebie, kij lub oprawcę, mamiony zaś w kółko marchewką straci nią zainteresowanie – czy to z przejedzenia, czy też uznawszy ją za nieosiągalną (bo to, że marchewa przed nim majta, nie oznacza przecież pewnego posiłku). A tak na marginesie, to całe te analogie z drewnem i warzywami wzięła się z historyjki o motywowaniu osła. No pięknie, psychologia kopytnych w zastosowaniu u człowieka.

odczuwana przez gracza, tylko brana za element rozgrywki i akceptowana jako część świata, który gracz łyka wpatrując się w ekran i miziając pada.

**Najprostszym kijem, starym przy tym, jak dowcip o gąsce Balbince, jest przesuwający się na chama obraz w strzelankach latanych.** Zasuwamy sobie radośnie przed siebie i masakrujemy hordy nadlatujących ku nam samobójców, a w plecy łoi nas kij w postaci nieubłagalnie przybliżającej się do statku krawędzi ekranu. Nie ma odwrotu, jest tylko bój za ojczyznę. Takie jazdy to zresztą nie tylko w latankach, pamiętam również strzelanki czy mordowanki chodzone na NESa, gdzie za bohaterem zasuwał morderczy motłoch, laser czy po prostu krawędź ekranu. Na przykład taka stara Castlevania, niech jej kurz lekkim będzie, spawnowała za bohaterem szkielety i fruwające dyńki meduz. Tałatajstwa tego przybywało, kiedy gracz za bardzo się gramolił, opłacało się więc gnać do przodu. Przekaz jest prosty: zatrzymasz się – zginiesz, więc lepiej pompuj przed siebie, mizeroto. Negatywnie, jak w mordę strzelił, ale nie za bardzo to przeszkadza, prawda? Ba, na tym opiera się cała rozgrywka.

**O negatywnym motywowaniu amunicją w RDR wspominam w ramce, ale to nie jedyny motyw, w którym stresujące doświadczenia przekuwane są na miód płynący z gry.** Pierwsze wejście na serwer w partyjce multi wiąże się tam z otrzymaniem ekwipunku w postaci pierdziawki na kapiszony i pojazdu klasy osiołek (o wdzięcznym imieniu El Senor, czyli „facet"). Zanim zdążymy cokolwiek ogarnąć, niemal na bank skończymy z ołowiem w głowie, El Senor zresztą też, bo obok przegalopował właśnie kwicząc gracz wyższego poziomu z ciężkim przypadkiem swędzącej lufy. Taa. Żeby mieć szansę w walce z diabłami tasmańskimi w siodle, trzeba działać szybko i zdecydowanie. Trzeba zdobyć lepszy ekwipunek, wsiąść na mocniejszego konia. Żeby tego dokonać, nie ma innego wyjścia, jak dokonywanie rajdów na kryjówki bandytów, wykonywanie zadań, walki rewolwerowców i gra, gra, ciągła gra... Zaraz, czyżby zadziałał kijek? Nie wiem, czy autorzy doprowadzili do takiego Dzikiego Zachodu umyślnie, czy też to zwykła ludzka chęć wyszalenia się na wirtualnej prerii zamieniła spokojny w założeniach Free Roam w jeden wielki death match. Wiem za to, że te pierwsze, negatywne chwile z RDR multi, podziałały na mnie niezwykle motywująco. Dziś sam jestem dziadkiem i cóż mogę dawać moim żółtodziobom, jak nie laskę dynamitu na twarz. Nie no, nie jest tak źle. Czasami wyciągam pomocną lufę (łoj, ostro zaleciało Niebieską Ostrygą).

**Negatywną motywacją jest też zastosowanie triku z kończącymi się zasobami, niezbędnymi do prowadzenia dalszej gry.** W starszych gierkach bywała to na przykład konieczność... Karmienia postaci, żeby nie zeszła nam biedaczka z wyczerpania. W tytułach takich jak pierwszy Gauntlet, gracza popędzał do przodu apetyt protagonisty, a zbytnie zwlekanie ze zdobyciem pożywienia kończyło się skrętem kiszek i marnym zgonem. Cholernie upierdliwe i frustrujące zagranie, nic dziwnego, że dziś już niemal nie stosowane. „Niemal", bo co jakiś czas pojawiają się przecież takie gry, jak Lost Planet, gdzie graczom nad karkiem wisiał problem wyczerpującej się energii bohatera. Trzeba było pozostawać w ciągłym ruchu, by nie odmrozić sobie tyłka (kontynuowanie gry z odpadniętymi pośladami nie było możliwe). Popędzać może zwykły czas, jak w Dead Rising, choć tam nie był aż tak stresujący. Całą historię można było przesiedzieć w kiblu, poświęcając „tylko" przywilej obejrzenia tych lepszych zakończeń.

**Gierka o prze-śli-cznym tytule N+ (aż mi łydka zadrgała) miała kijek nieco innej odmiany – pasek kurczącego się czasu, który można było nieznacznie wydłużać zebraniem złotego samorodka.** Piękny przykład na klasyczną mieszankę kij-marchewka (o której więcej w ramce). Czas goni też wszystkich miłośników ścigałek, bez niego gry z tego gatunku nie dostarczałyby tylu emocji. Kiedyś jednak i ścigałki były bardziej hardcorowe, biorąc gracza we dwa kije – bywało, że do tego czasowego, dorzucano jeszcze konieczność tankowania paliwa. W dzisiejszych grach fury jeżdżą raczej na powietrze (i całe szczęście).

## SŁOWO NA NIEDZIELĘ

**Ciężko dziś sobie wyobrazić gry, które obyłyby się bez systemów pozytywnych i negatywnych motywacji.** Te ich pozbawione, to dinozaury branży w rodzaju Ponga i badziewia dołączane do każdego Windowsa. Wszystkie pozostałe starają się jakimś sposobem wciągnąć gracza w rozgrywkę, co jest zrozumiałe w tak galopującej konkurencji pomiędzy wydawcami (którzy prawdopodobnie niedługo będą lobbować ogólnoświatowe przedłużenie roku o przynajmniej jeden miesiąc, ponieważ nie ma już miejsca na spokojne wydawanie hitów). A przecież gry nie konkurują jedynie pomiędzy sobą – o atencję i czas każdego człowieka walczą również produkty innych gałęzi przemysłu rozrywkowego, czy też rzeczy tak przyziemne, jak karmienie łabędzi, spacer z szympansem albo zwykłe kopanie w nosie. //**sasori**

## MARCHEWKOWE TROFEUM

O systemach osiągnięć (achievementach, trofeach i tak dalej) napisano już całe morze tekstów, więc te kilka dodatkowych kropelek nie zrobi chyba wielkiej różnicy. Debaty na ich temat ostatnio nieco przycichły, ale wciąż są w sieci żywotne, i wciąż dzielą graczy na tych, którzy uwielbiają je zbierać i na tych, którzy uwielbiają je zbierać, ale na forach wypisują, że mają je gdzieś i są tru trendi hc uber pros. Osiągnięcia są czysto marchewkowe, choć nie dla każdego taka marchewka jest tym samym – gracze różnią się powodami, dla których zatapiają zęby w tym rdzawym warzywku. Jedni robią to dla siebie (kolekcjonerzy), drudzy dla innych (pozerzy), a trzeci dla developerów (bo ci, opracowując dane osiągnięcie, rzucają grającemu wyzwanie). Efekt jest jednak ten sam – miłe uczucie, kiedy na ekranie pojawia się komunikat obwieszczający zdobycie nagrody.

W ten sposób osiągnięcia nadały jakiś sens istnienia grom crapowatym, słaby bo słaby, ale dostarczający choć minimalnej motywacji do zabrnięcia przynajmniej do połowy gniota. Grom dobrym podbudowały replayability, a doskonałym dorzuciły wisienek na torcie, różnicując nieco rozgrywkę.

**INFO**
DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: LISTOPAD
KONSOLA: X360, PS3

***Niebawem poznamy zwyrodniałą rodzinkę papieża Aleksandra VI, zwiedzmy Wieczne Miasto, a nawet zostaniemy sieciowymi zabójcami***

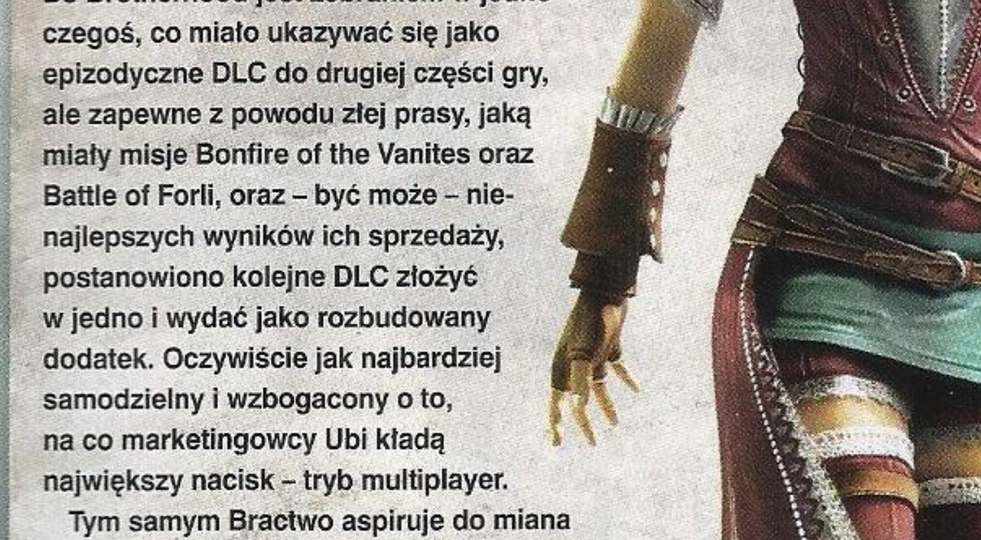
# ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

☐ Szykuje się jakaś większa uroczystość w Watykanie, skoro tylu kardynałów się zjawiło. Poznać ich można po charakterystycznych kapeluszach zwanych galero.

Opowieść znana z Assassin's Creed II dobiegła końca i teoretycznie następnym krokiem powinna być część trzecia, w której poznalibyśmy dalsze losy Desmonda. Jednak Ubisoft, patrząc na świetne wyniki sprzedaży, postanowił wykorzystać popularność marki i zarobić stosunkowo niewielkim kosztem kolejne miliony dolarów zanim powstanie pełnoprawna część trzecia. Dlaczego niewielkim? Bo Brotherhood jest zebraniem w jedno czegoś, co miało ukazywać się jako epizodyczne DLC do drugiej części gry, ale zapewne z powodu złej prasy, jaką miały misje Bonfire of the Vanites oraz Battle of Forli, oraz – być może – najlepszych wyników ich sprzedaży, postanowiono kolejne DLC złożyć w jedno i wydać jako rozbudowany dodatek. Oczywiście jak najbardziej samodzielny i wzbogacony o to, na co marketingowcy Ubi kładą największy nacisk – tryb multiplayer.

Tym samym Bractwo aspiruje do miana samodzielnej gry, która jednak niespecjalnie wzbogaci naszą wiedzę o współczesnym obliczu konfliktu Asasynów z Templariuszami. W pewnym sensie spełnia się więc to, o czym wspominałem przy okazji recenzji Assassin's Creed II – Ubi stara się zepchnąć Desmonda na dalszy plan, przygotowując niejako graczy na to, że nawet po zakończeniu jego historii gry z serii będą się ukazywać. Bo i potencjał jest nieograniczony – mordów politycznych nie brakuje w historii. Od Juliusza Cezara do Olofa Palme. I każdy da się podciągnąć pod Asasynów, czego zresztą mieliśmy przedsmak w AC II, gdzie w podziemiach rezydencji Ezio znajdowały się pomniki najwybitniejszych skrytobójców z przeszłości i całego znanego wówczas świata – od Chin po Egipt.

Oczywiście to, że będzie to „tylko" dodatek, wcale Brotherhood nie umniejsza, jak również nie temperuje mojego entuzjazmu. Cieszę się, że tak szybko znów będę mógł biegać po dachach i podziwiać architekturę Wiecznego Miasta, do którego prowadzą wszystkie drogi.



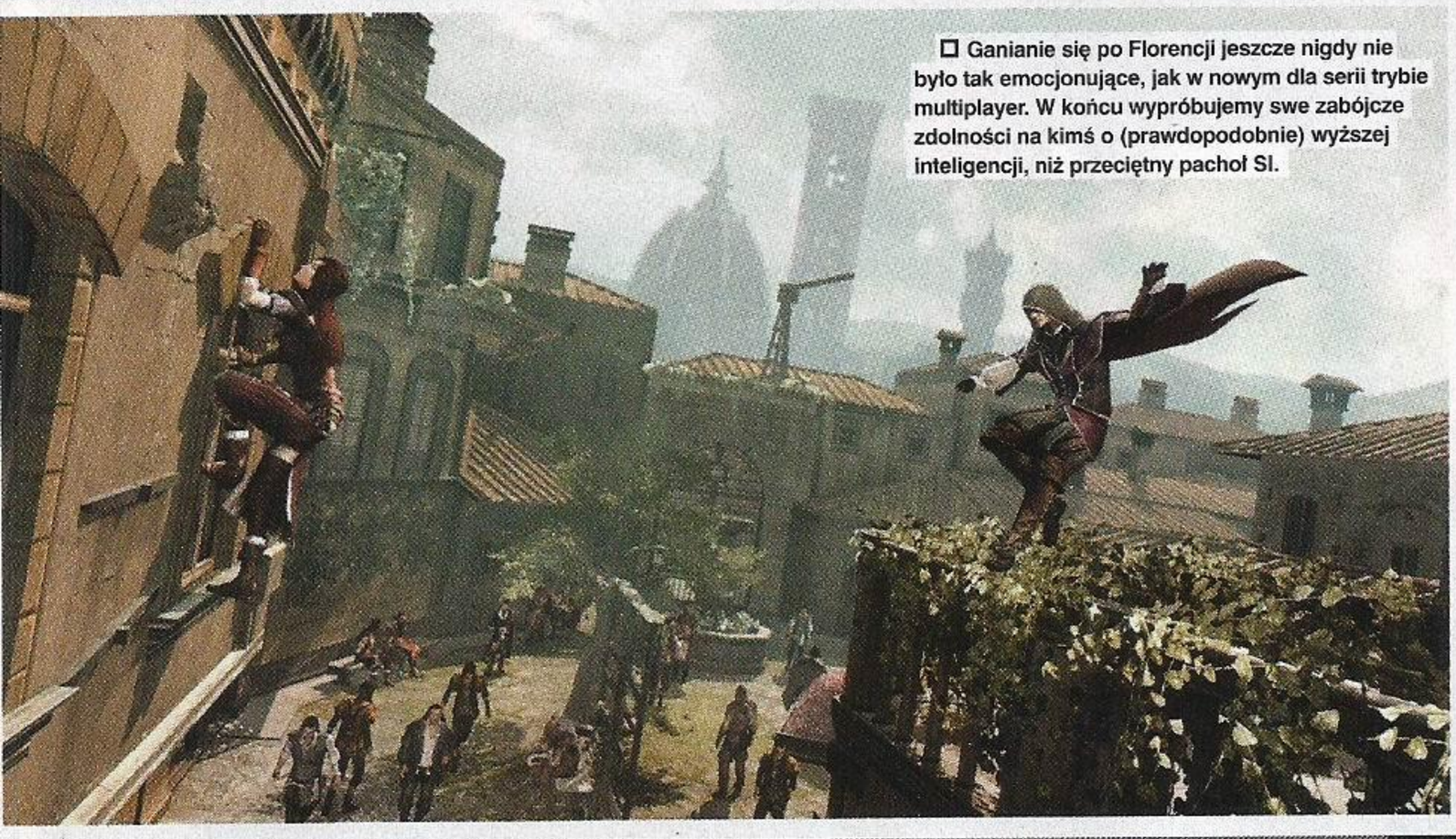
## Nie od razu Rzym zbudowano

Tryb dla jednego gracza rozpoczyna się dokładnie tam, gdzie zakończyła się rozprawa Ezio z Templariuszami. Nie tam, gdzie skończyła się przygoda Desmonda. O nim nie usłyszeliśmy ani słowa. W singlu Brotherhood liczy się tylko Ezio Auditore di Firenze, jakiego znamy z końcówki AC II – nie młodzik chcący pomścić śmierć ojca i braci, ale doświadczony, opanowany zabójca. Mistrz Asasynów.

Natomiast Mistrzem Templariuszy nadal jest Rodrigo Borgia, czyli papież Aleksander VI – najpotężniejsza postać na całym ówczesnym półwyspie apenińskim. Człowiek o olbrzymich ambicjach politycznych wspierany militarnie przez swego syna Cezara Borgię – wybitnego wodza i wojownika, najsłynniejszego kondotiera owych czasów, o którym więcej w ramce, bo jest postacią, która nie pojawiła się w AC II, a w Brotherhood stanie się największym i najtrudniejszym przeciwnikiem Ezio. A także, jak sam tytuł wskazuje, Bractwa Asasynów.

Cezar Borgia ma być najważniejszą zakulisową postacią, prawdziwym szefem Templariuszy, który steruje swoim papieskim ojcem. A przy okazji jest silnym, pewnym siebie i utalentowanym szermierzem, z którym Ezio będzie miał ciężką przeprawę, nie to, co z podtatusiałym Rodrigo.

**Tryb dla jednego gracza rozpoczyna się dokładnie tam, gdzie zakończyła się rozprawa Ezio z Templariuszami**



☐ Ganianie się po Florencji jeszcze nigdy nie było tak emocjonujące, jak w nowym dla serii trybie multiplayer. W końcu wypróbujemy swe zabójcze zdolności na kimś o (prawdopodobnie) wyższej inteligencji, niż przeciętny pachoł SI.

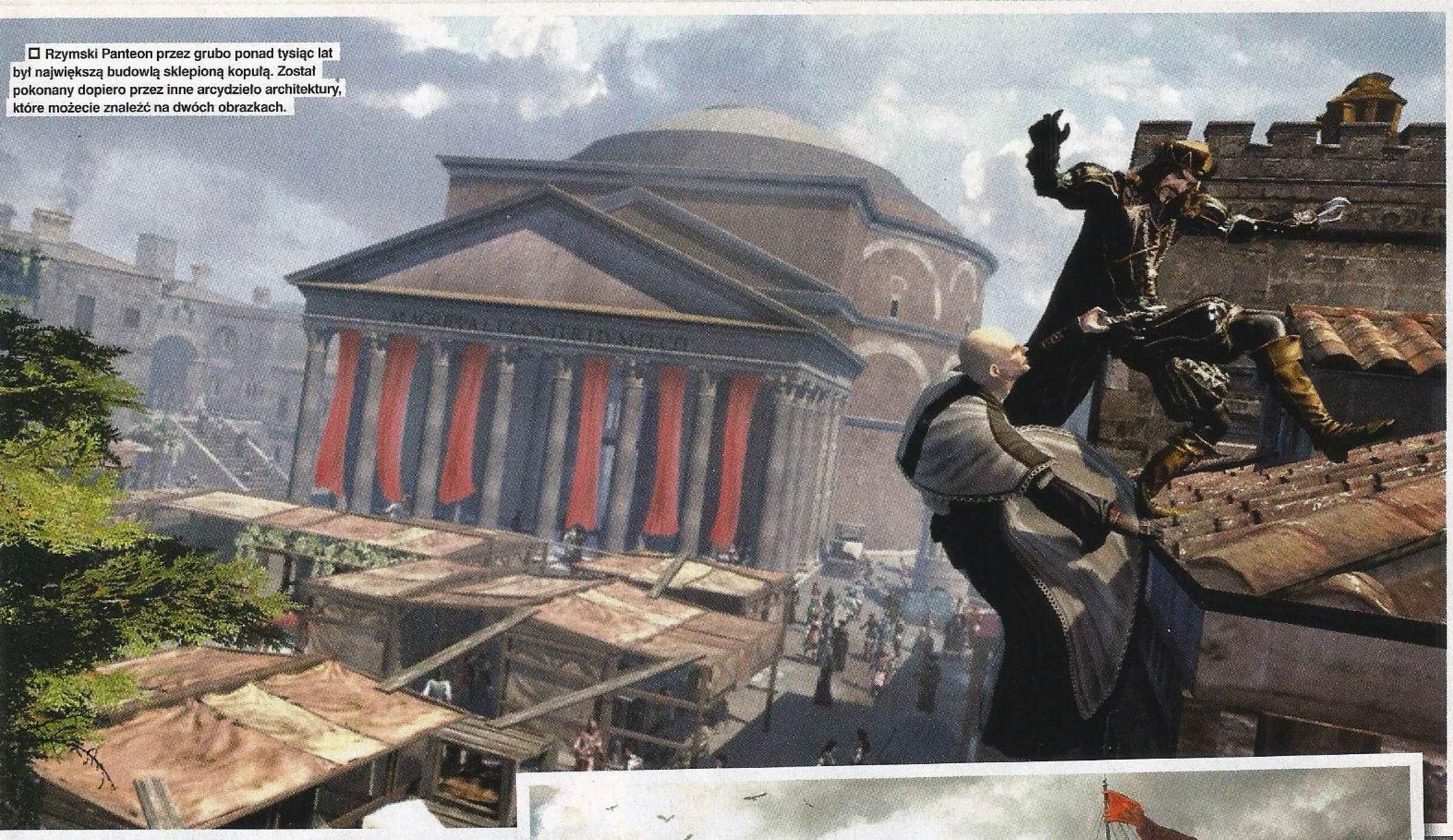
**Położone na siedmiu wzgórzach miasto ma być największym, jakie dotychczas stworzono w serii, aż trzykrotnie (!) większym od Florencji**

☐ Może się okazać, że wpuszczenie konia do Rzymu nie sprawi, że od razu zostanie senatorem, ale za to na pewno poskutkuje ofiarami śmiertelnymi wśród nieuważnych przechodniów.

To właśnie Cezar poprowadzi atak na willę Ezio, w wyniku którego bohater zostanie postrzelony. Tajemnicą pozostaje czy trafi do więzienia, a jeśli tak, to w jaki sposób się z niego wydostanie. Do zniszczenia miasteczka w Monteriggioni Cezar zaprzęgnie prawdziwą armię wraz z machinami bojowymi – katapulty ciskające potężnymi kamieniami w mury obronne trzeba będzie zniszczyć strzelając do nich z armaty. To nowy element rozgrywki, o który gracze podobno bardzo prosili autorów.

Bitwa w Monteriggioni rozpocznie grę. Krótki research wskazuje nam, jaki okres będzie obejmować Brotherhood – prawdopodobnie pierwszych kilka lat XVI wieku, bo poprzednie spotkanie Ezio z papieżem odbyło się w 1499 roku, a Rodrigo zmarł w roku 1503, natomiast Cezar został wygnany z Rzymu w roku 1504 i zginął na polu bitwy trzy lata później. Początek wieku XVI był też okresem, w którym Rzym zaczął odzyskiwać blask utracony w ciągu poprzednich stuleci, gdy papiestwo było słabsze i podzielone z powodu wielkiej schizmy zachodniej, gdy jednocześnie do tronu piotrowego rościło sobie pretensje dwóch, a czasami trzech papieży. W rzeczywistości to właśnie papież Aleksander VI zapragnął przywrócić Rzymowi blask i potęgę, zapraszając do miasta najwybitniejszych artystów epoki, między innymi Rafaela i Michała Anioła, w Brotherhood tym kimś będzie jego największy wróg Ezio Auditore di Firenze, mecenas sztuki, patron architektów.

Pomysł developerów był prosty – maksymalnie wykorzystać to, co najbardziej podobało się ludziom w Assassin's Creed II. A wychodzi na to, że najbardziej podobało się odbudowywanie willi w Monteriggioni i restaurowanie samego miasteczka, w wyniku czego pojawiło się w nim więcej mieszkańców, kupców i oczywiście ladacznic. Tym razem miastem, które odnowimy, będzie Rzym, więc roboty będzie o wiele, wiele więcej. Tylko jak to będzie wyglądać, gdy z pieniędzy Asasynów zbudujemy bazylikę św. Piotra... Jednak tym razem rozbudowywanie miasta nie będzie stało gdzieś z boku rozgrywki, jako dodatek. Kolejne inwestycje pozwolą odblokować nowe frakcje i misje, przyczyniając się do wzmocnienia siły asasynów i osłabienia Borgiów.



☐ Rzymski Panteon przez grubo ponad tysiąc lat był największą budowlą sklepioną kopułą. Został pokonany dopiero przez inne arcydzieło architektury, które możecie znaleźć na dwóch obrazkach.

Rzym będzie zmieniał się wraz z postępami gracza i zobaczymy to gołym okiem.

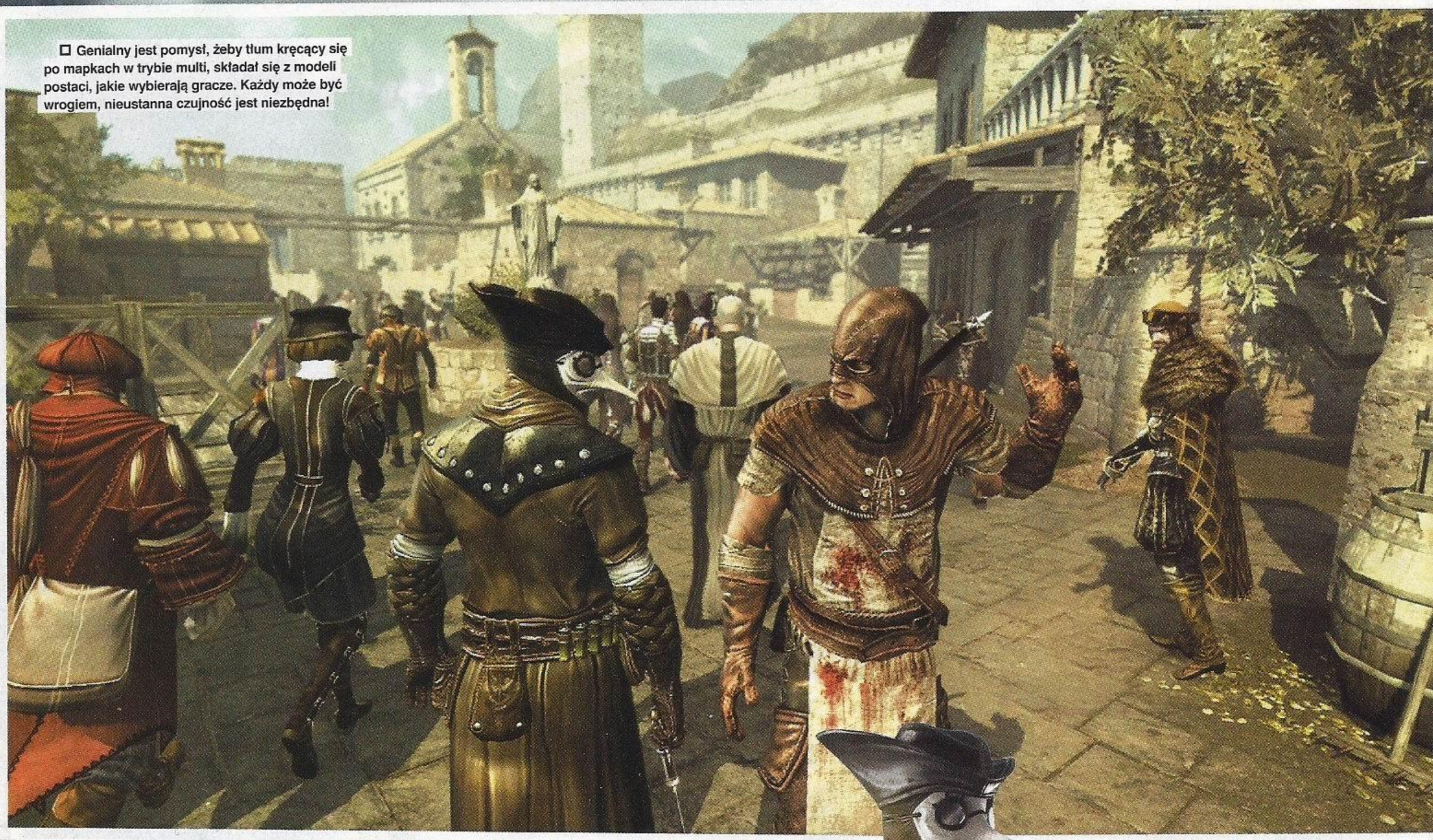
Położone na siedmiu wzgórzach miasto ma być największym, jakie dotychczas stworzono w serii, aż trzykrotnie (!) większym od Florencji. Rzym podzielony będzie na pięć dzielnic – kościelno-pałacowy Watykan, stare centrum, zrujnowane Zatybrze zamieszkałe przez biedotę, część willową wśród gajów oliwnych oraz antyczną. To również najbardziej wdzięczne z miast, jakie dotychczas gościły asasynów – przeszło dwa tysiące lat historii już w 1500 roku odcisnęły na Rzymie swoje piętno, stwarzając twórcom gry okazję do pokazania historii architektury w pigułce – od antycznych zabytków w rodzaju Panteonu, aż po nawiązujące do nich stylem budowle rozkwitającego dopiero w tym starożytnym mieście renesansu. Mnogość zabytków, stylów, klimatów – to będzie prawdziwe miasto wszystkich miast.

## Bractwo, nie braterstwo

Braterstwo pewnie też, bo niektórzy jego członkowie są dla siebie wzajem, jak bracia, ale taką organizację nazywa się bractwem, jeżeli nie jest to zakon. Zakonem są Templariusze, więc Asasyni muszą być bractwem. Logiczne. W każdym razie, Ezio jako Mistrz będzie nie tylko wykonywał ważne misje, ale także rozbudowywał struktury bractwa i werbował nowych członków, których potem będzie można użyć do pomocy w misjach lub też wyznaczyć do wykonania jakiegoś zadania. Poza tym Ezio będzie mógł zmieniać wygląd i dobierać uzbrojenie swoim asasyńskim padawanom. Uzbrojeni w kusze pomocnicy będą atakować z daleka, a gdy chwycą w dłonie miecze, ruszą do walki bezpośredniej.

Mam nadzieję, że nie na odwrót – kuszą da się wprawdzie przy pewnym wysiłku kogoś zatłuc, ale już mieczem, wbrew temu, co pokazują w hollywoodzkich filmach, rzuca się ciężko. Co innego toporem, robiąc zamach znad głowy, Ezio miotnął w opancerzonego wroga dwuręcznym toporzyskiem. Nowi członkowie bractwa będą spełniać podobną rolę, jak złodzieje i najemnicy w Assassin's Creed II – odciągać strażników lub z nimi walczyć, jeżeli wydamy im takie polecenie. Ezio będzie mógł użyć BAM, czyli Brotherhood Assassination Move, wystarczy nacisnąć L2, a dosłownie znikąd pojawią się asasyni i zaatakują cel. Zeskoczą z dachu na ofiarę albo nawet nie pojawią się na ekranie tylko z daleka wystrzelą z łuków. A jeśli cel znajduje się wewnątrz budynku, asasyni wbiegają do środka i atakują go oraz jego ochronę. Pomagają też Ezio uciec przed grupą uzbrojonych przeciwników, rzucają im pod nogi bombę dymną i stają do walki, odwracając uwagę od bohatera. BAM nie da się jednak używać na okrągło, trzeba będzie długo odczekać, żeby kolejny raz skorzystać z tej opcji. A przed nadużywaniem jej powstrzyma widmo śmierci wyszkolnych asasynów – każdy z nich będzie mógł zginąć, a nie ma nic gorszego, niż konieczność zastąpienia żółtodziobem wytrenowanego skrytobójcy.

Członkowie bractwa będą zapewne obdarzeni podobną, a nawet lepszą inteligencją, co złodzieje i najemnicy. Nienajgorszą, trzeba uczciwie przyznać – pomocnicy w AC II byli całkiem przydatni i tylko z rzadka zdarzało



Genialny jest pomysł, żeby tłum kręcący się po mapkach w trybie multi, składał się z modeli postaci, jakie wybierają gracze. Każdy może być wrogiem, nieustanna czujność jest niezbędna!

im się robić głupoty na miarę nagrody Darwina. Jak na przykład spadnięcie z belki biegnącej nad kanałem w Wenecji, bo gdy przechodzili po niej we dwóch, jeden za drugim, pierwszemu nagle zachciało się zawrócić, bo zaczęło mu się wydawać, że krótsza droga wiedzie naokoło i spadli obaj. Zdarza się. Powrócą też znajome postacie, które współpracowały już z Eziem i asasynami, jak choćby Machiavelli czy Leonardo da Vinci – wtedy już blisko 50 letni, ciekawe czy twórcy gry to odnotują. Aha, no i Ezio nadal nie wie ponoć wszystkiego o byciu asasynem i nauczy się kilku kolejnych sztuczek.

## Ezio Kawalerzysta

Właśnie skończyłem grać w Red Dead Redemption, gdzie koń jest podstawowym środkiem transportu i można nim wjechać niemal wszędzie, choć niestety nie do budynków. W obu głównych częściach Assassin's Creed koń służył niemal wyłącznie do pokonywania większych odległości między miastami, ale w Brotherhood ma się to zmienić – po raz pierwszy koń – alleluja! – wjedzie do miasta. To naprawdę spora zmiana, ale też duży problem dla programistów, bo w mieście jest ciasno i można utknąć z koniem gdzieś między ścianą a straganem, co zdarzyło mi się we wspomnianym RDR. Stanęli przed nie lada wyzwaniem, bo chcą umożliwić bohaterowi płynne przejście z jazdy konnej do parkouru, ale na razie można sobie tylko wyobrażać, jak będzie to wyglądać.

## Cezar Borgia

Drugi syn Rodrigo Borgii z kochanką Vanozzą dei Cattanei spłodzony w czasach, gdy Rodrigo był jeszcze kardynałem. Cezar Borgia został przez Rodrigo uznany za prawowitego potomka, podobnie jak trójka pozostałych dzieci z tego związku – Giovanni, Lukrecja i Gioffre. Dzięki poparciu i koneksjom ojca, Cezar został biskupem w wieku lat 15 i kardynałem, gdy osiągnął lat 18, czyli w rok po tym, jak Rodrigo Borgia został papieżem Aleksandrem VI. Po tym, jak jego starszy brata Giovanni został 1497 roku zamordowany, Cezar jako pierwszy w historii zrzekł się kardynalskiego kapelusza. Jego ambicją było dowodzenia armią papieską i podbój Italii. Co zresztą w sporej mierze osiągnął, przyczyniając się do wzrostu potęgi Borgiów. Dla Cezara pracował Leonardo da Vinci, a Niccolo Machiavelli bardzo go cenił i prawdopodobnie właśnie on posłużył mu za wzór Księcia ze słynnego traktatu. Cezar był ponoć wysoki, bardzo przystojny, zręczny, waleczny, sprytny, porywczy i ambitny. Rzeczywiście, wzór przymiotów feudalnego księcia tamtych czasów. Jego zła reputacja jest wynikiem tego, że narobił sobie wielu potężnych wrogów, z których największy, kardynał Giuliano della Rovere został w 1503 roku papieżem Juliuszem II i przyczynił się do wygnania Cezara z Italii. Aha, i żeby nie było, że to Aleksander VI był tym złym papieżem, który miał dzieci – jego poprzednik, Innocenty II miał ponoć aż szesnaścioro (!) dzieci (z czego dwójkę legalnych), a Juliusz II miał córkę, a przez swych przeciwników oskarżany był o sodomię. Takie to były czasy.

Na pewno Ezio nauczy się zeskakiwać z wierzchowca i bez żadnej przerwy dalej kontynuować bieg.

Pokazana na prezentacji Brotherhood jazda na koniu po ulicach niszczonego przez wojska Borgii miasteczka w Monteriggioni mogła być odrobinę myląca. To skryptowana sekwencja, podczas której na głowę Ezio dosłownie waliły się budynki. Kamera umieszczona nisko przy ziemi pokazywała akcję niczym w filmie, ale w taki sposób normalnie nie dałoby się grać, dlatego jazda konno ulicami Rzymu będzie wyglądać trochę inaczej.

Przed developerami stoi także konieczność ulepszenia walki z grzbietu wierzchowca, a także opracowania asasyńskich zabójstw w trakcie jazdy, co jest naprawdę ogromnym wyzwaniem. I mam nadzieję, że tym razem będzie działać.

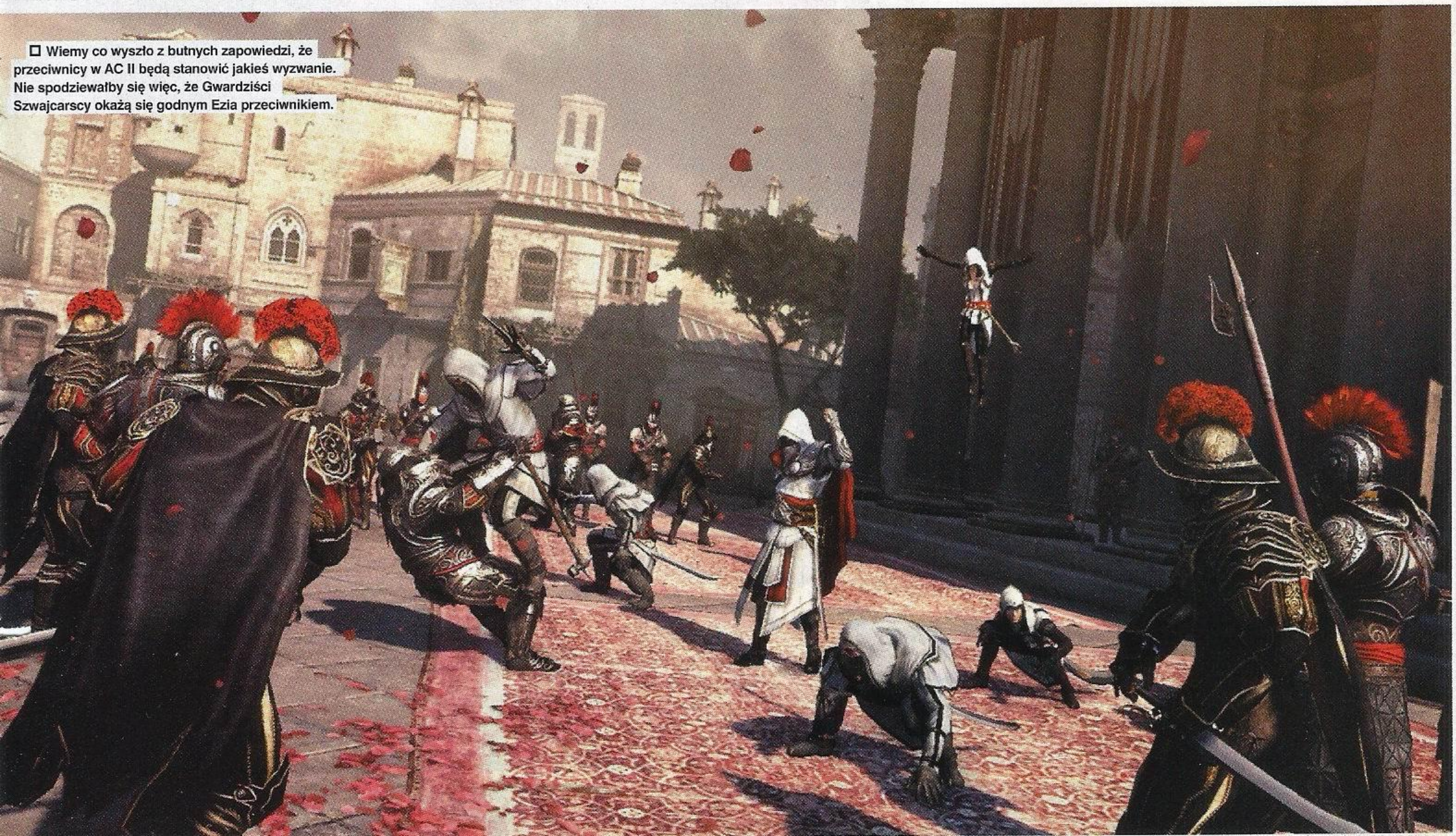
Gdy podczas walki zsiądziemy lub spadniemy z konia, należy chwycić za miecz – to dobry moment, by opisać zmiany w mechanice. System z AC II nie był zbyt efektowny – strażnicy, pomimo wielu rodzajów broni i uzbrojenia oraz przewagi liczebnej, stali zazwyczaj w kółeczku i atakowali po kolei, żeby można ich było wygodnie skontrować. To system wywodzący się w sporej mierze jeszcze z trzech części Prince of Persia na PS2. W Brotherhood Ezio ma dostać kilka nowych ataków – jak choćby kopniak, nowe kombosy, łączenie ataków dystansowych z bezpośrednimi. Poza tym przeciwnicy mają być mniej pasywni, a nawet, choć brzmi to nieprawdopodobnie, agresywni. Nie będą stać z boku i patrzeć jak Asasyn oklepuje ich kolegów, tylko zaatakują przerywając animację jego ataku.

Skuteczną taktyką walki ma być nie wyczekiwanie na cios przeciwnika, ale uprzedzenie go i wyeliminowanie zanim zaatakuje. Ten nowy system walki z kolei dziwnym trafem odrobinę przypomina mi Zapomniane Piaski, gdzie Książę całkiem skutecznie wymachuje dolnymi kończynami. I tylko głupio wygląda, gdy Ezio blokuje atak toporem dwuręcznym i kontruje uderzając z bańki przeciwnika zakutego od stóp do głów w zbroję, a ten łapie się za twarz i pada. Na zdrowy rozum powinno być raczej odwrotnie.

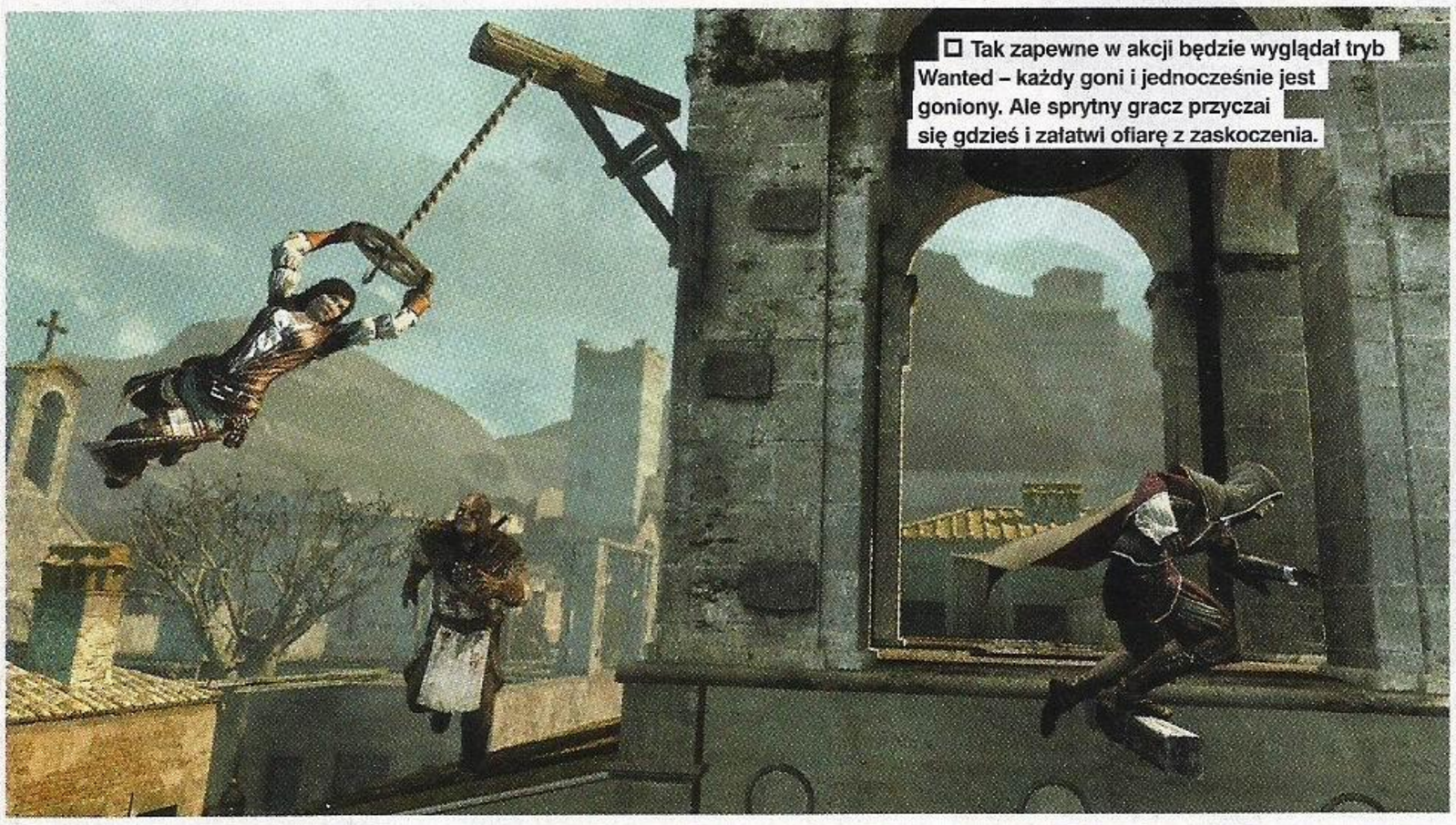
Nasz ulubiony asasyn dostanie też nowe gadżety od Leonarda, zapewne będzie miał także okazję polatać na jego słynnej maszynie, której potencjał nie został w AC II wykorzystany. Co jeszcze? A choćby świetne, prince'owate poziomy-zagadki wewnątrz znanych zabytkowych budowli. I zapewne także jakieś niespodzianki, które twórcy trzymają w rękawie, by zaprezentować je podczas najgorętszego okresu promocji gry, która ukaże się w okolicach gwiazdki.

☐ Dobry skrytobójca nie gania po dachach za ofiarą, bo w ten sposób zwraca na siebie uwagę konkurentów. Ale jak już trzeba, to lepiej znać okolicę, żeby zgubić prześladowcę.

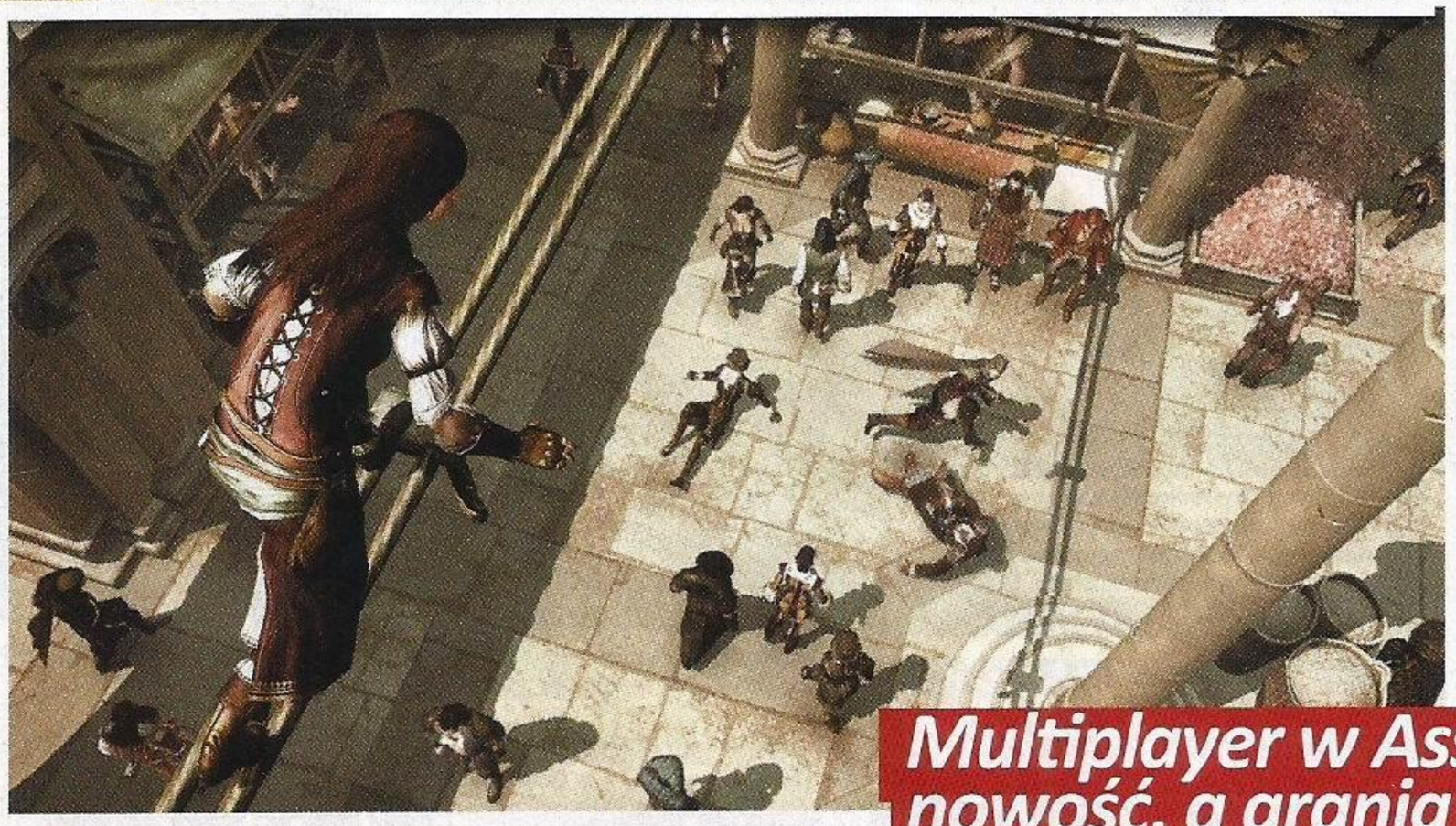
**Powrócą też znajome postacie, które współpracowały już z Eziem i asasynami, jak choćby Machiavelli czy Leonardo da Vinci**



☐ Wiemy co wyszło z butnych zapowiedzi, że przeciwnicy w AC II będą stanowić jakieś wyzwanie. Nie spodziewałby się więc, że Gwardziści Szwajcarscy okażą się godnym Ezia przeciwnikiem.



Tak zapewne w akcji będzie wyglądał tryb Wanted – każdy goni i jednocześnie jest goniony. Ale sprytny gracz przyczai się gdzieś i załatwi ofiarę z zaskoczenia.



**Multiplayer w Assassin's Creed to zupełna nowość, a grania w Wanted nie da się porównać z niczym innym**

Mordowanie w Koloseum ma klimat. Nie będą to pojedynki, jak z Gladiatora, bo zabraknie ryczącego, dmącego we wuwuzele tłum... A nie, imprezy mi się pomyliły. Forza Ezio!

I z całą pewnością sprzeda się świetnie, ale i ma ku temu odpowiednie walory – nową kampanię obliczoną na 15 godzin, co jest wynikiem naprawdę imponującym, a także solidnie zapowiadający się multiplayer, który może być ciekawą odskocznią po zalewie strzelanin – na E3 grał Mielu, poniżej przeczytacie jego wrażenia. Ja natomiast mam nadzieję, że Bractwo przyjmie mnie w swoje szeregi.
//Marcellus

## Bandą po mieście

Kojarzycie mnóstwo stanowisk Animusów, komputerów używanych przez templariuszy do przeczesywania wspomnień zapisanych w DNA, z początku AC II? To właśnie te maszyny służą do treningu templariuszowskich zabójców, co w pewnym stopniu wyjaśnia dołączenie trybu multiplayer do gry. A tak naprawdę jest tylko budującym klimat pretekstem. Tak czy inaczej – po raz pierwszy w serii pojawi się multi, które oparte będzie na tym samym schemacie – swobodzie biegania po dachach i ulicach oraz zabijaniu przeciwników. Tym razem jednak nie przygłupich, sterowanych przez ograniczone skrypty, ale żywych i potrafiących to samo, bo każdy będzie miał do dyspozycji te same ruchy, a bronie będą miały dokładnie taką samą skuteczność. Zapowiada się to nieźle, ale ma też szansę zamienić się w bezładną pogoń każdy na każdego jeżeli puścić graczy na żywioł. Dlatego potrzebne są zasady i tryby.

Na tegorocznym E3 zaprezentowano tryb Wanted. Graliśmy w sześć osób, docelowo liczba ta wzrośnie do ośmiu. To wariacja na temat deathmatcha, punkty zdobywa się zabijając dowolnego z rywali, ale dużym urozmaiceniem jest fakt, że każdy z graczy dostaje kontrakt na jednego z przeciwników, więc jednocześnie jest się zabójcą i ofiarą. Trzeba dopaść przeciwnika, który poluje na kogoś innego, jednocześnie uważając, żeby samemu nie zostać zamordowanym. A przy tym cały czas trwa walka każdy na każdego.

Najlepsze jest to, że gracze nie wiedzą, jak wyglądają ich przeciwnicy, znają tylko aparycję przydzielonego celu. Do wyboru jest kurtyzana z wachlarzem, lekarz z ptasim dziobem,

☐ Więcej wszystkiego. W AC II Ezio latał i miał pistolet, w Brotherhood dorwiemy się do potężniejszych narzędzi zniszczenia. Szczerze? Nie bardzo nam to pasuje do asasyńskiego klimatu.

kat w skórzanym kapturze, elegancki szlachcic, ksiądz i kilka innych postaci – to tylko powłoka, każdy potrafi dokładnie to samo, choć nie wiem jakim sposobem ksiądz w sutannie może ganiać po dachach, ale nie bądźmy drobiazgowi. Jednak każdy uzbrojony jest w unikalną dla siebie broń skrytobójczą, z którą powiązane są wyjątkowe animacje morderstw. Ja grałem wąsatym fryzjerem z brzytwą.

Podstawowe umiejętności są identyczne – szybkość biegu, wspinania się, wysokość skoku itp., ale gracze mogli dobierać i rozwijać umiejętności postaci, czyli klasyczne już perki, jak bomby dymne, ukryty pistolet, umiejętność chwilowej zmiany skórki postaci na inną, a także upodobnienie do siebie wszystkich przechodniów w pobliżu, żeby zmylić napastnika.

Przed każdym respawnem wybierało się dwie umiejętności specjalne, mogą to być na przykład wtopienie się w tłum albo zmiana wyglądu na trzydzieści sekund. Ta druga opcja przydała mi się do zdezorientowania polującego na mnie gracza, bo łowca widzi w prawym górnym rogu ekranu, jak wygląda jego ofiara.

## Mistrz Asasynów

Poznanie wyglądu ofiary to jednak wciąż trochę za mało informacji. Patent jest taki, że po arenie będącej wycinkiem miasta, porusza się tłum ludzi, a wszyscy wyglądają jak klony graczy, czyli są wśród nich kurtyzany, lekarze, kaci, szlachcice i tak dalej. Gra podrzuca hinta, że cel znajduje się w pobliżu i wskazuje kierunek, gdzie go szukać. Cała sztuka w uważnym rozglądaniu się i zwracaniu uwagi na to, jak zachowują się inni. Jeśli ktoś nagle zaczyna uciekać, albo zeskakuje z dachu, to jest duża szansa, że to gracz i można na niego zapolować. Ale pomylcie się i zabijcie niewinnego mieszkańca, a szansa na zdobycie punktów przepadnie, a gra dopiero po chwili przydzieli Wam nowy cel.

Punkty w tym trybie zdobywa się za unieszkodliwienie przeciwnika, a także za przeżycie oraz za sposób załatwienia celu – w walce, skrytobójczo lub efektownie, z wyskoku. W ucieczce przed pogonią pomagają „chase breakery", czyli elementy, które niszczą się, gdy się po nich przebiegnie – na przykład zarywające się kładki lub pękające legary. Coś jak wybuchające stacje benzynowe w Burnout Paradise. Można też przebiec przez bramę, a postać sama ją automatycznie zamknie i w ten sposób umknie napastnikowi.

Mapy do multi są specjalnie projektowane i będą wzorowane na tych z single playera, ale oczywiście nie tak ogromne – ganianie kogoś po całym Rzymie czy Florencji byłoby słabe. Nie zabraknie jednak najbardziej znanych budowli, więc spodziewam się, że będzie sporo mordów w okolicach florenckiego Duomo, rzymskiego Panteonu, czy na placu św. Marka.

Multiplayer w Assassin's Creed to zupełna nowość, a grania w Wanted nie da się porównać z niczym innym. Z tego też powodu, gracze nie za bardzo potrafili się ogarnąć i skupiając się na polowaniu na wskazany cel stawali się nieostrożni – biegali i wspinali się, krótko mówiąc, odkrywali się przede mną, co skrupulatnie wykorzystywałem. Nie ma to jak zobaczyć, że ktoś popełnia ciche zabójstwo, a później próbuje wtopić się w tłum – czerpałem ogromną satysfakcję z powolnego zbliżenia się do takiej postaci, spokojnego przejścia obok, a następnie wbicia jej ostrza w plecy. Po tych kilkunastu minutach z multi poczułem się skrytobójcą bardziej, niż w obu częściach Assassin's Creed razem wziętych. I to wystarczający powód, żebym czekał na Brotherhood. //Mielu

# JAK NIE SPRZEDAĆ GRY

## W SIEDMIU PROSTYCH KROKACH

***Myślałby kto, że w dzisiejszych czasach, zaledwie parę miesięcy po szokującym sukcesie Modern Warfare 2, kiedy zjawisko „sezonu ogórkowego" jawi się jako relikt z epoki komputerów na kasety magnetofonowe, właściwie nie da się już nie sprzedać gry video. Że rynek jest tak duży i zróżnicowany, że nawet symulator grzebania patykiem w krowim placku znajdzie sobie godziwą niszę. A jednak, jak dowodzi nie tak znowu dawna historia, da się. W jaki sposób? Przed Wami przystępny poradnik dla producenta, tudzież wydawcy, któremu marzy się porażka finansowa, ale nie bardzo wie, jak się za to zabrać.***

**Z pewnością wielu z Was wydaje się, że to banał – ot, wystarczy rzucić na rynek kiepską grę. A takiego!** Historia aż roi się od przykładów przeciętnych, albo i beznadziejnych gier, które rozeszły się w milionach egzemplarzy. Poczynając od prehistorycznych kupsztongów w stylu ET, poprzez spektakularne, wysokobudżetowe crapy, jak Enter the Matrix, a kończąc na badziewnych zestawach minigierek na Wii – ich wyniki sprzedaży (idące często w miliony) wyraźnie świadczą, że to, iż nasza gra ma badziewną grafikę, debilną koncepcję, od muzyki krwawią uszy, a kod sypie się niczym grecka gospodarka, wcale nie gwarantuje, że stado łosi nie pobiegnie wydać na nią ciężko zarobionych (lub podwędzonych rodzicom) pieniędzy. Poza tym, jako że nie jesteśmy leszczami lubiącymi iść na łatwiznę, darujmy sobie półśrodki i dodatkowo podbijmy poziom trudności – zastanówmy się, jak nie sprzedać DOBREJ gry video? Bo, jak zaraz przedstawię, przystępnie i w punktach, jest to jak najbardziej wykonalne i udawało się na przestrzeni lat niejednemu developerowi i wydawcy.

### 1 Wypuść ją na platformę, na której nie zainteresuje psa z kulawą nogą

Kiedyś ten punkt nie miał tak dużego znaczenia, ot – wypadało pamiętać, żeby nie wydać przypadkiem mordobicia 3D na PC, a strategie trzymać z dala od konsol (choć od obu były oczywiście wyjątki). Tym niemniej, Nintendo zawsze starało się nadać swoim systemom specyficzny, z braku lepszego słowa – familijny – charakter. Sami wiecie, coś w rodzaju „dla nas liczy się wyłącznie zabawa i frajda czerpana z gier, nie interesują nas tytuły pełne przemocy, łamiące tabu, ambiwalentne moralnie". Po premierze Wii, podejście to uległo dodatkowej intensyfikacji. Tym niemniej, kilku producentów postanowiło wskoczyć na casualowe wody ze swoimi hardkorowymi produkcjami. Był arcybrutalny MadWorld, mroczny Dead Space: Extraction, absurdalnie krwawy i wulgarny HotD: Overkill, nawet pocieszny DS dostał swoje GTA w postaci Chinatown Wars. Wszystkie cztery tytuły zyskały sobie uznanie recenzentów, wielu graczy również nie kryło zadowolenia, że w końcu zagrają w coś oprócz flagowych serii Nintendo i niskobudżetowego chłamu. I co? I... Jajco (powiedzmy). Żadna z wymienionych gier nie spełniła pokładanych w niej nadziei, a niektóre okazały się zwykłymi klapami marketingowymi. W rezultacie, producenci zrozumieli, że jednak istnieje jakiś powód, dla którego wszystkie gry o skoksowanych łysolach masakrujących hordy mięsa armatniego powstają na PS3 i X360. Sega zraziła się do Wii, Rockstar zachowując pokerową minę przerzucił Chinatown Wars na PSP, a EA poddało Extraction recyclingowi i dorzuci je do Dead Space 2 na PS3. Z obsługą Move oczywiście.

### 2 Pogrzeb ją pod lawiną hucznie reklamowanych tytułów

Wiara w sukces swojej gry to jedno, czym innym jest instynkt samobójczy godny zdołowanego leminga. Znaczenie dobrze wybranej daty premiery ładnie zaprezentowało większość wydawców w zeszłym roku, masowo przenosząc na 2010 wszystko, co miał ukazać się w listopadzie, a nie nazywało się Modern Warfare 2. Innym niezłym przykładem był wypchany po brzegi hitami sezon świąteczny 2003, kiedy to ukazały się m.in. Prince of Persia: Sands of Time, Knights of the Old Republic czy pierwsza część niepozornej serii zatytułowanej Call of Duty. Przy takim obłożeniu, oczywistym było, że ktoś odejdzie z kwitkiem. Szkoda, że padło akurat na jedną z najciekawszych i najbardziej unikalnych gier minionej dekady – niezapomniane Beyond Good & Evil. Żeby było dziwniej, zarówno BG&E, jak i wspomniany wyżej Książę Persji, pochodziły ze stajni jednego wydawcy – Ubisoftu, który postanowił do już przepełnionego rozdania dorzucić jeszcze sympatycznego fpsa XIII. Rezultat był nietrudny do przewidzenia: Nowa odsłona Księcia sprzedała się rewelacyjnie i tchnęła drugie życie w klasyczną serię. BG&E i XIII zaginęły w akcji, i dopiero kiedy świąteczna zawierucha ucichła, garść klientów przypomniała sobie, że chyba była jeszcze taka ładna gra o babce w zielonym kubraku, z aparatem fotograficznym.

### 3 Nawet nie próbuj jej reklamować

A skoro już mowa o wierze we własny produkt, niektórzy przejawiają jej tyle, że nawet nie tracą pieniędzy na jakąkolwiek promocję, wychodząc z założenia, że tak świetny tytuł zwyczajnie sprzeda się sam. Tak zapewne mniemali szefowie Majesco, kiedy kilka lat temu przejęli pieczę nad produkcją Psychonauts. No bo jakże to, gra autorstwa kolesia od Monkey Island, swego czasu planowana, jako sztandarowy tytuł konsoli Microsoftu, będąca w dodatku kolorową, zabawną i innowacyjną platformówką – jak to może się nie sprzedać? Może, jak cholera, o czym szybko się przekonano. Co gorsza, olewactwo ze strony Majesco poszło podobno tak daleko, że wiele sklepów w ogóle nie zobaczyło bodaj jednej kopii tej świetnej gry.

## 4 Spal za sobą wszystkie mosty

Jeśli twoja gra jest kontynuacją znanej i lubianej serii, powinieneś poważnie zastanowić się na odarciem jej z wszystkiego, co mogłoby kojarzyć się z wcześniejszymi odsłonami. W końcu nie chciałbyś być posądzony o stagnację, a to, że powstały twór z poprzednikami będzie miał wspólnego niewiele poza tytułem... No, mówi się trudno. O skutkach takiego podejścia na własnej skórze przekonał się Ubisoft. O ile plany zrobienia z twardego Sama Fishera kloszarda z emo-grzywką skończyły się na jednej prezentacji i spuszczeniu prototypu gry w klopie, o tyle reaktywacja Księcia Persji, jako kolorowego i przystępnego do bólu tworu, zdecydowanie przełożyła się na wyniki sprzedaży. Najwyraźniej przykład z Ubi postanowili wziąć rzadko pudłujący kolesie z Rockstara, czego dowodem nadchodzący Max Payne 3, tak niepodobny do dwóch poprzednich, że aż narzuca się myśl, że miała to być zupełnie nowa gra, ale w późnej fazie produkcji postanowiono przylepić do niej nośny tytuł. Ale o skuteczności tej taktyki przekonamy się dopiero w przyszłym roku.

## 5 Oprzyj się na wiernych fanach serii, na pewno cię nie zawiodą

O ile zerwanie z dorobkiem uwielbianej przez graczy serii znacznie wzmaga szanse na finansową porażkę, nie znaczy to, że stworzenie sequela z szacunkiem i wiernością dla poprzednich gier z serii nie zakończy się katastrofą. Po pierwsze – wypada zdać sobie sprawą, że fani nie stanowią zazwyczaj wystarczająco licznej grupy konsumentów, by nasz produkt odniósł sukces. No, chyba że nasz produkt nazywa się Halo Coštam. Co gorsza, fani bywają obrażalskimi, neurotycznymi i czepialskimi bestiami, gotowymi zwrócić się przeciwko nam w mgnieniu oka, przy najmniejszej oznace niespełnienia ich zachcianek. A ponieważ większość fanów uważa za oczywiste, że twórca powinien bezwolnie realizować postulowane przez nich zmiany i „ulepszenia", szybko okazuje się, że oparcie się na nich jest najkrótszą drogą do finansowej katastrofy. Przekonali się o tym chociażby panie i panowie z Ion Storm, którym udało się zrobić świetną trzecią część Thiefa, w postaci Deadly Shadows. Problem w tym, że zastępy fanów jeszcze przed premierą gry wyrobiły sobie opinie, iż będzie ona uproszczonymi, konsolowymi popłuczynami po pecetowym oryginale. Wynikająca z wypięcia się fanów klapa finansowa musiała być spektakularna, bo parę miesięcy później Ion Storm przestało istnieć.

## 6 Przełóż datę premiery. Przynajmniej kilkukrotnie

A skoro już ustaliliśmy, że fani to skończone bydlaki, nie zaszkodzi zrazić ich dodatkowo nieustannym odkładaniem terminu wydania gry. Jak wiadomo, każdy uwielbia być wodzonym za nos, a np. przekładanie spłaty długu o kilka miesięcy spotyka się zazwyczaj z pełnym zrozumieniem wierzyciela. Mimo to, w branży gier łatwiej byłoby wyliczyć tytuły, które trafiły na rynek punktualnie, niż te, które z tych czy innych powodów zaliczyły obsuwę. O ile jeszcze kilkumiesięczne obsuwy nie gwarantują porażki, o tyle gry opóźniane latami bardzo rzadko spełniają pokładane w nich nadzieje. I nie mówię tu o ekstremalnych przypadkach z gatunku Duke Nukem Forever, tylko o grach, które jednak ostatecznie lądują na sklepowych półkach. Oczywiście dodatkowym gwarantem sukcesu będzie mizerna jakość gry (patrz: Alone in the Dark), ale nawet jeśli twórcy wykorzystają dodatkowy czas na odpicowanie swego dzieła, może być za późno, żeby nadrobić stracony w międzyczasie hype. Ponoć jak na razie Alan Wake nie sprzedaje się rewelacyjnie...

## 7 Uczyń ją zbyt „inną"

Jasne, wielu z nas chciałoby wierzyć, że gracze werbują się z tej lepszej części rasy ludzkiej, że wszyscy jesteśmy trochę mądrzejsi, bardziej wrażliwi, ogólnie fajniejsi. I może jeszcze z 10-15 lat temu była w tym kropla prawdy. Problem w tym, że w roku 2010 rynek gier jest tak olbrzymi, że gracze nijak nie mogą być uznani za jakąś subkulturę, czy wąską niszę. Potencjalnym graczem jest dziś niemal każdy, a z takim „uśrednieniem" gustów przychodzi niestety także niechęć do produktów stawiających na odmienność. Powiedzmy sobie szczerze, większość z nas woli wydać flotę na kolejną rzetelnie wykonaną strzelaninę ze space marinesami gromiącymi do kosmitów, niż grę ambitną, silącą się na artyzm, poruszającą. Przykłady można by mnożyć. Grim Fandango, wspomniane już Psychonauts, The Last Express, Neverhood, Okami, i wiele, wiele innych. Im cudaczniejszy pomysł, nic nie mówiący tytuł, nietypowo wysmakowana oprawa i groźba oddziaływania na grającego w stopniu głębszym, niż poprzez wciśnięty permanentnie spust, tym większa szansa na pokaźną finansową wtopę. Niestety, pomijając chlubne wyjątki, w tym biznesie nadmiar ambicji nie popłaca.

I oto macie, teraz już każdy z Was wie, jak sprawić, żeby nawet świetna gra po miesiącu od premiery skończyła w koszu z przecenionym szmelcem. Trudno powiedzieć, czy bardziej przybijający jest fakt, że dziesiątki porządnych (czasem wręcz genialnych) gier zaginęło w pomroce dziejów, nawet nie zwracając kosztów produkcji, czy to, że sztampowe, bezduszne kupska potrafią trząść listami przebojów. Podstawowy wniosek wydaje się jednak jasny – żeby odnieść sukces na tym rynku, potrzeba dużo więcej, niż wyprodukować świetną grę. Zaś bestsellerem zaowocować może tylko niespotykana zręczność biznesowa połączona ze splotem szczęśliwych zbiegów okoliczności. Jak to w życiu bywa, przegrać jest dużo łatwiej. //**DrMax**

### 7 PEREŁEK, W KTÓRE ZAGRAŁO PIĘĆ OSÓB

**Grim Fandango** – jeden z wcześniejszych przejawów geniuszu Tima Schafera, przygodówka z podduszającym scenariuszem i nietuzinkowym klimatem.

**The Last Express** gdyby autorzy mieli zmysł handlowy, spokojnie mogliby reklamować ją jako „rewolucyjną grę przygodową czasu rzeczywistego, autorstwa twórcy serii Prince of Persia". Niestety, nie mieli.

**Neverhood** – przygodówka z plastelinowym światem, który do dziś potrafi urzec nowych graczy.

**Okami** – przepiękna, wysmakowana oprawa to główna, ale nie jedyna zaleta tego tytułu.

**Thief: Deadly Shadows** porządna kontynuacja porządnej serii. Mniej porządne okazały się wyniki sprzedaży.

**Oddworld: Stranger's Wrath** – prawdopodobnie najlepsza z gier osadzonych w lubianym przez graczy Oddworldzie. I najsłabiej się sprzedająca zarazem.

**Psychonauts** – flagowy, obok BG&E, przykład tragicznie niedocenionej gry. Jedna z lepszych i bardziej innowacyjnych platformówek wszech czasów.

### 7 CRAPÓW, NA KTÓRE RZUCIŁ SIĘ ŚWIAT

**E.T.: The Extra Terrestrial** ten mityczny crap rozszedł się w ponad milionowym nakładzie, zanim reszta egzemplarzy skończyła w dziurze na pustyni w Nowym Meksyku.

**Enter the Matrix** – niedokończona kiła, sprzedana dzięki (wówczas jeszcze) chodliwej marce.

**50 Cent: Bulletproof** – drugi gierkowy występ rapera wypadł już lepiej, o pierwszym lepiej nie pamiętać.

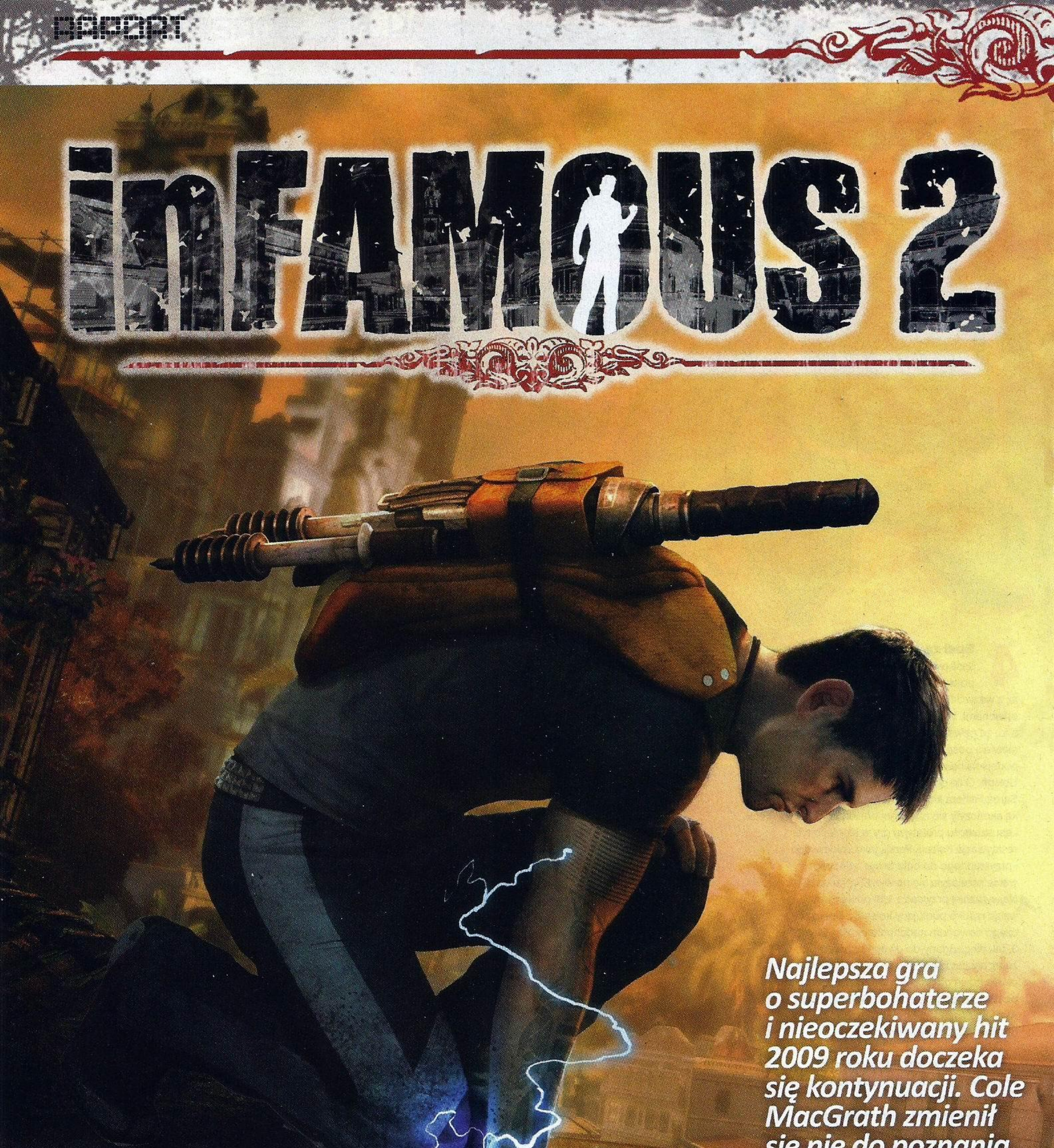
**Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** – ilu z Was pamięta ten szumnie reklamowany crap autorstwa tag-teamu EA i Marvel?

**Driver 3** – pomimo zalewu irytujących bugów, popularność poprzednich części i głód produktów GTA-podobnych zrobiły swoje.

**Goldeneye: Rogue Agent** niestety także ta, lekko żenująca próba żerowania na kultowej grze z N64 odniosła zaskakujący sukces.

**Big Rigs: Over the Road Racing** – ciekawy przypadek tytułu, którego reputacja jednej z najgorszych gier w historii wyraźnie wspomogła sprzedaż.

# inFAMOUS 2



*Najlepsza gra o superbohaterze i nieoczekiwany hit 2009 roku doczeka się kontynuacji. Cole MacGrath zmienił się nie do poznania, akcja przeniosła się do nowego miasta, ale to wciąż ta sama gra. Tylko jeszcze lepsza*

**INFO**
DEVELOPER: SUCKER PUNCH
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2011
KONSOLA: PLAYSTATION 3

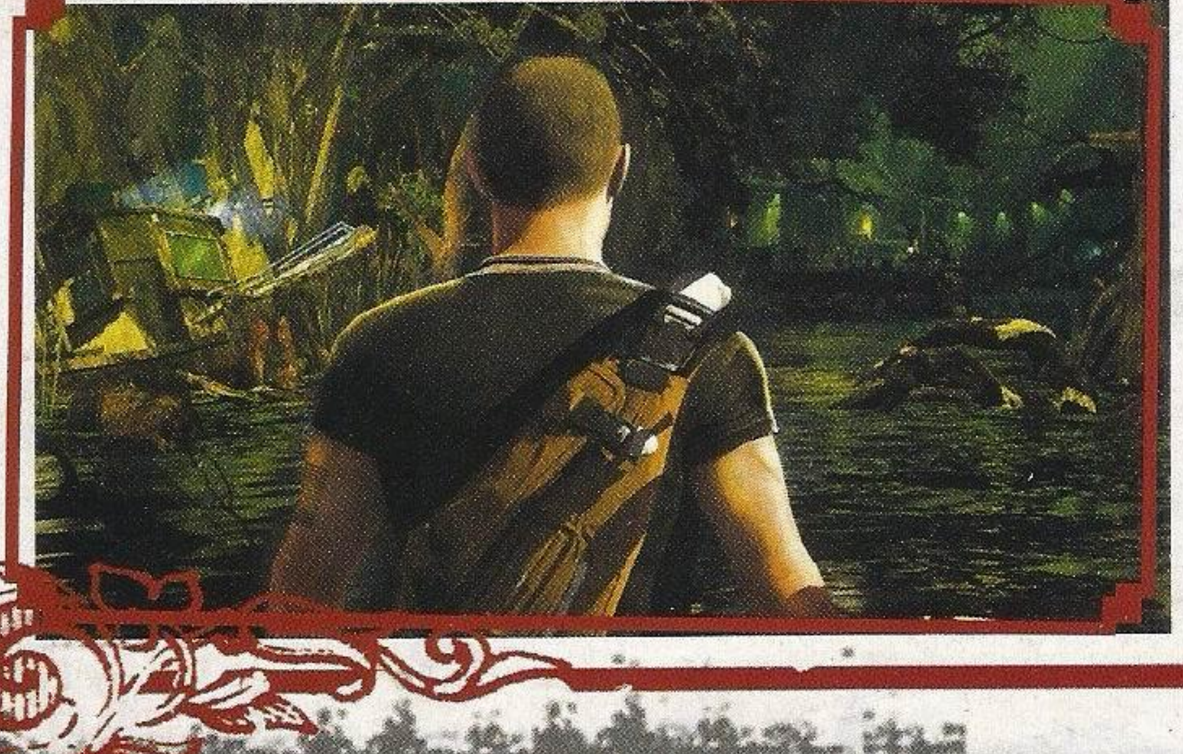
☐ Nowa moc w akcji, czyli szybkie przemieszczanie się po ścianie budynku wzdłuż oplatających ją kabli wysokiego napięcia. Zaczynam zastanawiać się, czy w ogóle coś pozostanie z parkouru, skoro Cole tak szybko porusza się w pionie i poziomie

**Z wielką mocą przychodzi nie tylko wielka odpowiedzialność, ale także wielka pycha, gdy człowiek myśli, że nic nie jest w stanie oprzeć się jego potędze.**

Cole MacGrath zapewne też uważał siebie za nietykalnego superherosa pod koniec pierwszej części inFAMOUS, ale to zmieni się już na początku drugiej, gdy do Empire City przybędzie The Beast. Wyjaśnienie kim jest Bestia, wymagałoby zdradzenia fabuły pierwszej części, więc ograniczmy się do informacji, że jest wszechpotężny i interesuje go tylko zniszczenie świata. Spotkanie Bestii i Pana Elektrycznego niemal skończy się tragicznie dla tego drugiego.

MacGrath cudem uniknie śmierci, podkuli ogon i nawieje na południe Stanów Zjednoczonych do miasta New Marais, skąd pochodzili First Sons. To oni stworzyli Ray Sphere – przedmiot, dzięki któremu Cole zyskał swoje moce. Bohater chce odnaleźć w New Marais podobne urządzenia, by stać się jeszcze potężniejszym, zanim do miasta dotrze nieustępliwie ścigający go The Beast. Co ciekawe, stwór doskonale zdaje sobie sprawę z tego, co planuje MacGrath, ale jego żądza zniszczenia jest tak ogromna, że wcale nie spieszy mu się do New Marais i po drodze metodycznie demoluje kolejne napotkane miasta. Czyżby The Beast wiedział, że cokolwiek zrobi Cole, i tak będzie to za mało, żeby go pokonać?

☐ Nowe miasto wzorowane jest na Nowym Orleanie i nazywa się New Marais. Po ulicach będzie chodzić więcej mieszkańców, a także więcej bandytów gotowych napaść na bohatera. Ładne to miasteczko, bardziej kolorowe, żywsze od Empire City



## RETROSPEKCJA

**Tak szybka zapowiedź sequela inFAMOUS jest zaskakująca, biorąc pod uwagę, że pierwsza część powstawała ponad trzy lata, a Sucker Punch – jak powtarzają na każdym kroku – są małym studiem, a nie gigantem nastawionym na taśmową produkcję.** Z pewnością ponad dwa miliony sprzedanych egzemplarzy pierwszej części pomogły w podjęciu decyzji o produkcji kontynuacji. Suckerzy teoretycznie skupiają się na szlifowaniu rozgrywki; w rzeczywistości jednak ostro pracują nad dorównaniem dzisiejszej czołówce gier TPP. Co to oznacza?

Autorzy są zadowoleni z tego, jak wyglądała pierwsza część, ale nie mogli na przykład pokazywać efektownych akcji na zbliżeniach. Bohater zwyczajnie źle się prezentował. Ba, nawet tak prosta wydawałoby się rzecz, jak włosy, sprawiła im tyle problemu, że w pierwszej części Cole był łysy i dopiero teraz to się zmieni. Chociaż to tłumaczenie brzmi trochę lamersko, bo o problemach z tworzeniem realistycznie wyglądających włosów słyszymy już premiery pierwszego Tomb Raidera.

**AUTORZY INFAMOUS 2 SKORZYSTALI Z POMOCY SONY; ICH STUDIA MOTION-CAPTURE, A TAKŻE ICH DOŚWIADCZENIA W KIEROWANIU AKTORAMI, BY MOGLI JAK NAJLEPIEJ ZAGRAĆ**

Przede wszystkim chodzi o to, żeby gracze czuli, że inFAMOUS 2 to superprodukcja z najwyższej półki. Stąd mocno niszczące się otoczenie, bo miasto musi reagować na to, że Cole w nim przebywa i sieje demolkę. Stąd setki przechodniów i znacznie więcej samochodów na ulicach niż w poprzedniej części, choć New Marais wydaje się prowincjonalnym miasteczkiem przy wielkiej metropolii Empire City. I wreszcie, stąd poprawiona praca kamery, pokazującej wszystko niczym w hollywoodzkiej superprodukcji, czy żeby nie zmieniać

☐ Ionic Vortex to nazwa mocy, którą możecie podziwiać na screenie. Tornado zagarnia wszystko, co staje mu na drodze, najczęściej ludzi i samochody, a także po części niszczy budynki. Cole jest potężny na początku gry. Co będzie na końcu?

branży – w Uncharted 2, którym ekipa Sucker Punch jest wręcz zachwycona. Wyobraźcie sobie, że cześć tego „kinowego doświadczenia" z ostatnich przygód Nathana Drake'a autorzy inFAMOUS 2 chcą uchwycić w swojej grze – jakże różnej, bo z otwartym światem. A jednak jest to możliwe, począwszy od fachowych zbliżeń kamery, gdy Cole walczy wręcz i przy użyciu pałki, a także nietypowych ujęć, kiedy wykonuje finishera w stylu podcięcia przeciwnika i dobicia go zanim grzmotnie o glebę. To jednak małe piwo przy scenkach przerywnikowych i – przede wszystkim – akcjach w stylu pościgu za uciekającym samochodem oraz ucieczki przed ostrzeliwującym bohatera helikopterem.

## NOWY, INNY COLE

**Pierwszy inFAMOUS to gra o zwyczajnym człowieku, który stał się superbohaterem, a jak najlepiej przedstawić taką historię, jeśli nie w postaci komiksu?** W ten sposób pokazywano rozwój wydarzeń; komiksowe wstawki służyły za scenki przerywnikowe. Sucker Punch nie zamierza z nich rezygnować, ale to za mało, żeby wejść na poziom prezentowania fabuły znany z Uncharted 2. Dlatego też, obok wspomnianych komiksowych przerywników, pojawią się filmiki opracowane na silniku gry, stworzone taką samą metodą, jak w przypadku arcydzieła Naughty Dog. Autorzy inFAMOUS 2 skorzystali z pomocy Sony; ich studia motion-capture, a także ich doświadczenia w kierowaniu aktorami, by mogli jak najlepiej zagrać. Już wiecie, co chcę napisać – podczas sesji mocapowych jednocześnie nagrywano ruchy aktorów oraz ich głosy i to właśnie jest głównym powodem, dla którego Cole zmieni wygląd, a także będzie mówił inaczej, niż w pierwszej części.

**„NOWY" BOHATER MA WŁOSY („KAŻDEMU Z NAS ROSNĄ WŁOSY" – NATE FOX) NA GŁOWIE I ZAROST NA TWARZY, NA RĘKACH TATUAŻE, A DŁONIE OWINĄŁ BANDAŻAMI**

W rolę głównego bohatera wcielił się Eric Ladin znany z serialu Generation Kill, tudzież z Left 4 Dead 2, w której użyczył głosu Ellisowi. Reżyser inFAMOUS 2 – Nate Fox – powiedział mi, że najważniejsze przy wyborze aktora było, żeby mieszkał w pobliżu Los Angeles i był w dobrej kondycji fizycznej. Ladin spełnił te wymagania, choć wielu fanów pierwszej części już wyraziło swoje niezadowolenie ze zmiany głosu i wyglądu bohatera. Sucker Punch bardzo się tym przejęli, o czym przekonałem się już bezpośrednio podczas prezentacji gry. Kilkukrotnie powtórzono, że wciąż trwają prace nad wyglądem

Cole'a i możliwe, że ulegnie on zmianie do czasu premiery, która ma mieć miejsce w 2011 roku.

O co w ogóle chodzi? Otóż, jeśli zestawić ze sobą MacGratha z inFAMOUS 1 i 2, okaże się, że to dwie zupełnie różne osoby. Nowy bohater ma włosy („każdemu z nas rosną włosy" – Nate Fox) na głowie i zarost na twarzy, na rękach tatuaże, a dłonie owinął bandażami. Fachową kurtkę zamienił na T-shirt, a plecak na torbę przerzuconą przez ramię. Można powiedzieć, że ta fizyczna zmiana obrazuje zmiany w jego świadomości, Cole już wie, że nie jest zwyczajnym człowiekiem i doskonale zdaje sobie sprawę ze swoich mocy, a ponadto nauczył się je kontrolować, i właśnie odbiciem tego stanu jest jego nowy, luzacki styl. Reakcja fanów była jednak na tyle ostra, że postać, którą oglądacie na screenach i okładce NEO+, być może wkrótce przejdzie do historii. Nie da się jednak ukryć, że „stary" Cole na artach promocyjnych do pierwszego inFAMOUS był zwyczajnie brzydki.

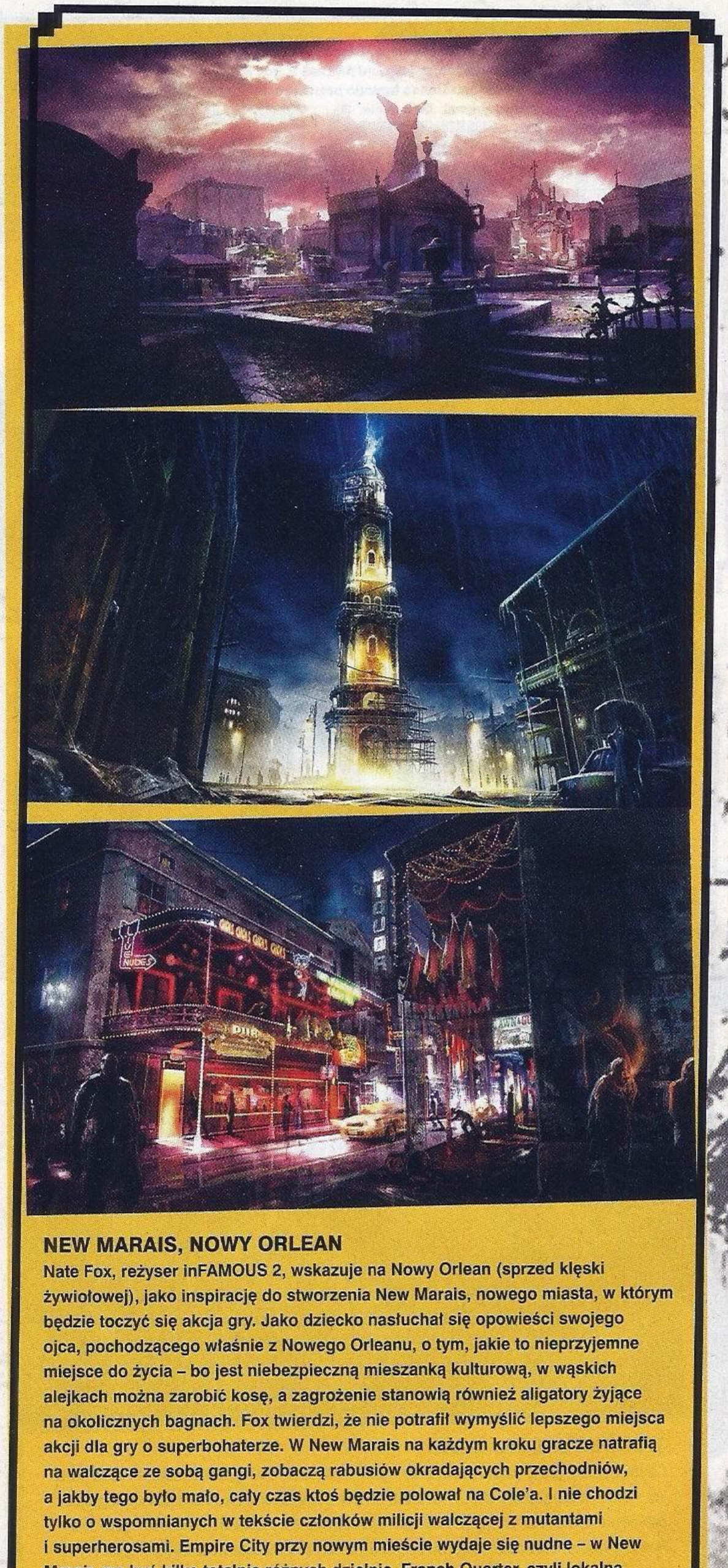
## NADCZŁOWIEK DEMOLKA

**W wyprawie do New Marais Cole'owi będzie towarzyszył jego przyjaciel Zeke, który tym razem zamiast rzucać głupimi tekstami i sprowadzać**

**na bohatera kłopoty, skupi się na pomaganiu.** Chce odkupić swoje winy z pierwszej części gry, a obserwowanie relacji pomiędzy kumplami zapowiada się szalenie interesująco dla każdego, kto wie, co stało się w pierwszym inFAMOUS. Zeke ma być partnerem i nawet jeśli sam nie weźmie czynnego udziału w misjach, przygotuje dla przyjaciela użyteczne przedmioty. Metalowa pałka służąca MacGrathowi za broń to właśnie dzieło Zeke'a, nie wiadomo jednak, jakie będzie miała specjalne właściwości. Bo chyba jakieś będzie miała, bo jeśli nie, to Cole równie dobrze mógłby podnieść jakąkolwiek metalową rurkę, naładować ją mocą i użyć w walce. Niestety, autorzy nabrali wody w usta i nie chcą zdradzić szczegółów.

W New Marais obaj panowie szybko zrozumieją, że Cole nie jest jedynym mutantem na świecie. Miasto nękane jest atakami wyłażących z okolicznych bagien stworów, które ze swoimi zaostrzonymi kończynami i szeroko rozwartymi gębami mogłyby być kuzynami Nekromorfów z Dead Space 2. Ludność cywilna ma tego dość i oddaje władzę w ręce milicji. Na jej czele stoi niejaki Bertrand, nawiedzony dziadyga zdający się zupełnie nie bać potężnych przeciwników. Nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że cynicznie wykorzystuje strach ludzi, a w rzeczywistości sam jest mutantem albo chce zarobić na walce z nimi.

Na zaprezentowanym mi fragmencie, Bertrand wygłaszał przemówienie na placu, nazywając MacGratha wysłannikiem piekieł, gdy niespodziewanie nastąpił atak „freaków". Dziad wsiadł do samochodu i uciekł, a Cole – z racji swoich mocy uznawany za wroga publicznego numer jeden – ruszył za nim w pościg, wcześniej obijając paskudne gęby kilku mutantom. O tym, dlaczego Cole ściga Bertranda, za chwilę. A najpierw...



## NEW MARAIS, NOWY ORLEAN

**Nate Fox, reżyser inFAMOUS 2, wskazuje na Nowy Orlean (sprzed klęski żywiołowej), jako inspirację do stworzenia New Marais, nowego miasta, w którym będzie toczyć się akcja gry. Jako dziecko nasłuchał się opowieści swojego ojca, pochodzącego właśnie z Nowego Orleanu, o tym, jakie to nieprzyjemne miejsce do życia – bo jest niebezpieczną mieszanką kulturową, w wąskich alejkach można zarobić kosę, a zagrożenie stanowią również aligatory żyjące na okolicznych bagnach. Fox twierdzi, że nie potrafił wymyślić lepszego miejsca akcji dla gry o superbohaterze. W New Marais na każdym kroku gracze natrafią na walczące ze sobą gangi, zobaczą rabusiów okradających przechodniów, a jakby tego było mało, cały czas ktoś będzie polował na Cole'a. I nie chodzi tylko o wspomnianych w tekście członków milicji walczącej z mutantami i superherosami. Empire City przy nowym mieście wydaje się nudne – w New Marais ma być kilka totalnie różnych dzielnic. French Quarter, czyli lokalna dzielnica czerwonych latarni o niskiej, francuskiej tudzież hiszpańskiej zabudowie i z charakterystycznymi kolorowymi neonami, to miejsce, w którym toczyła się akcja w zaprezentowanym demku. Cole odwiedzi również cmentarz w stylu nowoorleańskim z grobami znajdującymi się na powierzchni ziemi, a także trafi na bagna. Ogólnie miasto będzie miało zabudowę bardziej europejską, niż amerykańską, co odbije się na większym zróżnicowaniu budynków, po których będzie wspinał się bohater gry. Poza tym, jak mówi Nate Fox, w USA nie ma tak ciekawych budowli, jak w Europie, a chciałby, żeby w inFAMOUS 2 znalazły się również pseudogotyckie budynki, na widok których dostaje się dreszczy. Ciekawostkę stanowi inspirowanie się przez autorów planem Paryża i próba przeniesienia tego układu do gry. W skrócie, oznacza to, że najważniejsze charakterystyczne budowle są z daleka widoczne i bardzo łatwe do odnalezienia, co ułatwia orientację w terenie. Dla nas liczy się to, że w New Marais nie będziemy narzekać na nudę i monotonię krajobrazu.**

☐ Ucieczka przed helikopterem to oklepany temat, ale zawsze rajcuje, zwłaszcza jeśli jest pokazana, jak w inFAMOUS 2, gdy bohater biegnie w stronę ekranu. Jedno tornado później ze śmigłowca nie było czego zbierać. Takie życie

## JESZCZE WIĘCEJ MOCY

**Czym byłaby gra o superbohaterze, gdyby nie miał dostępu do supermocy? Cole już na starcie będzie potężny, ale ma stać się super superherosem. Szczegółów odnośnie sposobu, w jaki MacGrath nauczy się lub zdobędzie nowe moce, Nate Fox nie chciał zdradzić, natomiast powiedział, że filozofia tworzenia gry jest taka, żeby dawać graczowi kolejną moc co godzinę rozgrywki („new power every hour"). Zażartował, że przez to długość gry wzrośnie do ponad siedmiuset godzin. Potwierdziły się plotki o tym, jakoby Cole miał władać nie tylko elektrycznością, ale również lodem, choć developerzy podkreślają, że będzie to dodatek, a główną domeną bohatera pozostanie prąd. Jakoś nie potrafię przekonać się do Cole'a bawiącego się w Sub-Zero, ale nie martwię się na zapas, wolę poczekać aż wszystko się wyjaśni. Do tego momentu minie jeszcze sporo czasu, podczas prezentacji dowiedziałem się, że gra jest gotowa w około pięćdziesięciu procentach i jeszcze wiele rzeczy może się zmienić. Jeśli zmieni się walka wręcz, to tylko na lepsze. Już teraz Cole zadaje ciosy, które wydają się być bardzo mocne i bardzo bolesne dla jego przeciwników. Pomaga sobie przy tym pałką, którą może naładować energią elektryczną. Pomysł podrzucił podobno jeden z dziennikarzy, który po premierze inFAMOUS zapytał developerów, dlaczego tak potężny superheros nie potrafi solidnie przyłożyć. Sucker Punch nie miało dobrej odpowiedzi, dlatego teraz MacGrath będzie bił mocniej.**

na otoczenie i rzeczywiście – pękają słupy, niszczą się samochody oraz budki telefoniczne, walą się werandy. Nie da się zdemolować całego miasta i zawalić wszystkich budynków, bo jednak cała zabawa polega na łączeniu parkouru i mocy do sprawnego poruszania się po mieście, ale zniszczenia będą tak duże, jak tylko się da, by nie odbiło się to negatywnie na rozgrywce.

## SKRYPTEM I GODZILLĄ

**Cole w końcu dopadł Bertranda, wylądował na dachu jego samochodu i kazał siwemu powiedzieć, gdzie jest Wolfe.** Na razie wiadomo tylko tyle, że dziad chce go (a może ją?) zabić, a bohaterowi bardzo zależy na tym, żeby Wolfa uratować. Heros dał się ponieść emocjom, bo w złości stracił czujność i nie usłyszał nadlatującego helikoptera, który strącił go z samochodu, a chwilę później zawrócił i zaczął strzelać. W tym momencie scenka płynnie przeszła w rozgrywkę, bohater musiał uciekać przed rakietami i pociskami – parkujące na ulicy samochody zostały mocno uszkodzone, ale i tak trzymały się w jednym kawałku jeszcze tylko chwilę, bo Cole zdenerwował się i po raz kolejny wywołał Ionic Vortex, czyli potężne tornado, którym strącił śmigłowiec. Możecie je podziwiać na jednym ze screenów, ale uwierzcie mi, w akcji wygląda tak rewelacyjnie, że chyba nigdy nie znudzi mi się traktowanie nim przeciwników – czuć jego potęgę i nie wyobrażam sobie, że ktoś mógłby mu się oprzeć. Czy będą jakieś ograniczenia w jego stosowaniu? Na pewno pochłonie sporo mocy bohatera, ale „baterie" jak zwykle da się naładować z okolicznych latarni i innych źródeł energii.

Na koniec jeszcze raz pojawił się Bertrand i zamienił dwa zdania z Colem, a następnie znikł we mgle, natomiast kilkaset metrów za nim wyskoczył ogromny mutant z wielką

Najeżona akcją sekwencja pościgu pokazała, w jaki sposób inFAMOUS 2 może wyglądać spektakularnie. Na szczęście Cole na początku gry nie straci mocy zdobytych w pierwszym inFAMOUS, więc będzie mógł z nich skorzystać, by dogonić Bertranda. Mowa tu o szybowaniu i grindowaniu na liniach wysokiego napięcia. To drugie ma być zresztą jeszcze szybsze, niż w pierwszej części. Bohater ujawnił swoją nową moc, gdy wskoczył na ścianę budynku i pomknął wzdłuż oplatających ją kabli. Na pewno pojawi się jeszcze jedna umiejętność pozwalająca na szybsze poruszanie się, a mianowicie wystrzeliwujący Cole'a wysoko w powietrze Induction Launch, który pozwala w mgnieniu oka dotrzeć na przykład na dach budynku.

Goniąc Bertranda, MacGrath musiał uważać na nadlatujące rakiety – mieszkańcy New Marais naprawdę wzięli sobie do serca walkę o zachowanie czystości rasy ludzkiej. Bohaterowi nie pozostało nic innego, jak potraktować ich elektrycznością, a w chwilę potem wywołać ogromne tornado, które zasysa wszystko dookoła i sieje piorunami. Aż prosi się, żeby taka akcja nie pozostała bez wpływu

paszczą, rozwartą niczym u pustynnego czerwia z Diuny. Autorzy tłumaczą, że w inFAMOUS 2 muszą pojawić się gigantyczni przeciwnicy, przypominający rozmiarami Godzillę, ponieważ superbohater staje się coraz potężniejszy, zmienia się w super superbohatera, więc coś musi stanowić dla niego wyzwanie podczas walk. A co najważniejsze, starcia z tymi stworami nie będą toczyć się na osobnych arenach, tylko w mieście, więc można się spodziewać, że skończą się ogromną demolką. Za co mieszkańcy New Marais jeszcze bardziej znienawidzą nieczystego MacGratha.

## Z CZYM DO LUDU?

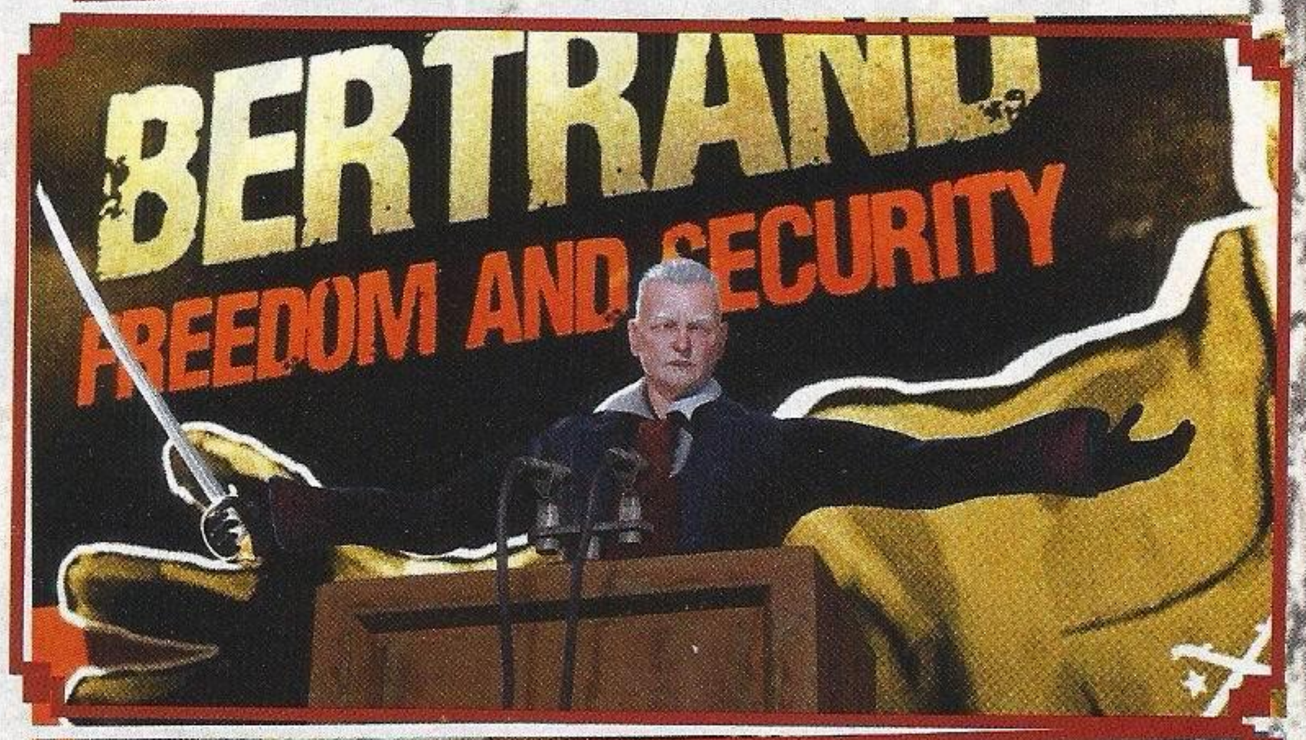
**Czym byłby inFAMOUS 2 bez możliwości decydowania czy chce się być dobrym, czy złym?** Wybory moralne będą kluczowym elementem gry, na tyle ważnym, że w zależności od podjętych decyzji zobaczymy kompletnie różne zakończenia. Sucker Punch trzymają karty przy orderach nie zdradzając najmniejszych szczegółów, jak choćby tego, w jaki sposób i czy w ogóle zmieni się wygląd bohatera w zależności od tego, czy będzie dobry, czy zły. Nate Fox zdradził mi jednak, że autorzy wciąż zastanawiają się, co zrobić z decyzjami podjętymi przez graczy w pierwszej części. „Nie chcemy tego wyrzucić, nie chcemy powiedzieć ci, żebyś zapomniał o tym, jak grałeś i decydowałeś w poprzedniej części" – wyjaśnił Fox, ale zaraz dodał, że jeszcze nie ustalono, czy da się przenieść save'a, a jeśli tak, to w jaki sposób odbije się to na rozgrywce.

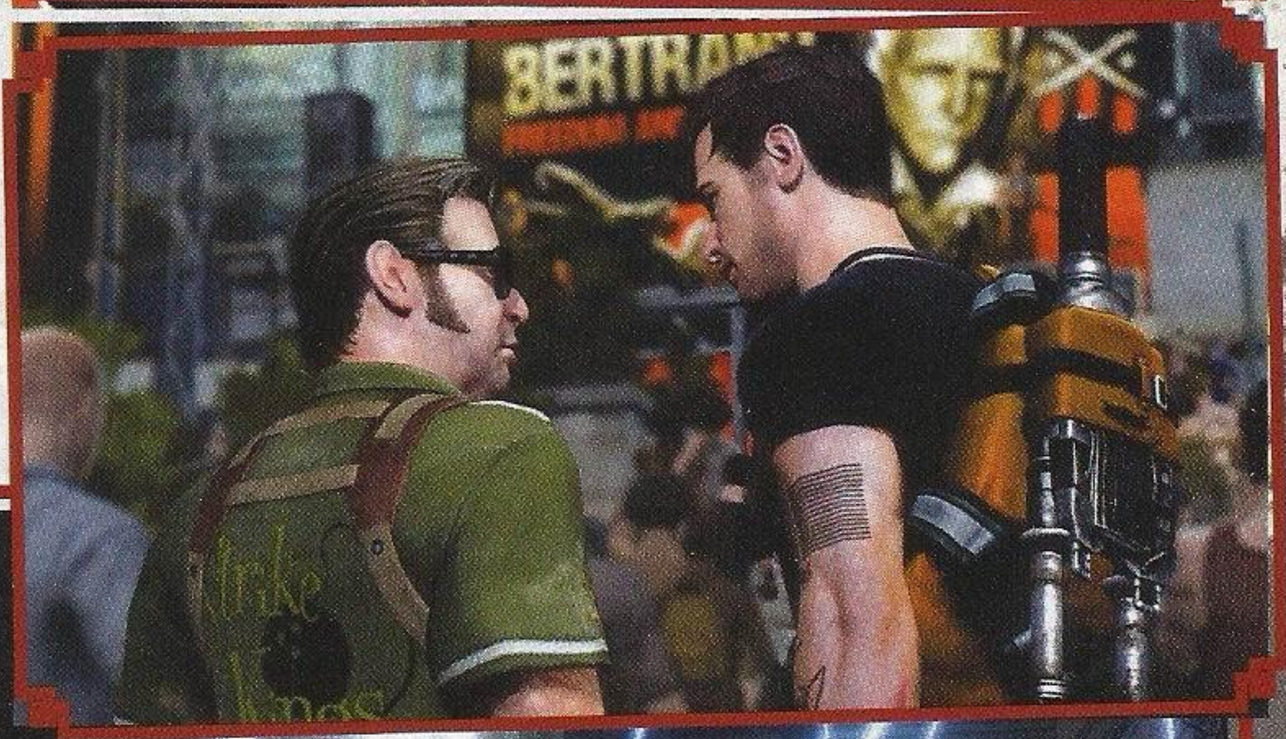
**SUCKER PUNCH MIERZĄ BARDZO WYSOKO – ZAMIERZAJĄ STWORZYĆ Z INFAMOUS KOLEJNĄ DUŻĄ MARKĘ DLA SONY, KTÓRA SZTURMEM WBIJE SIĘ DO CZOŁÓWKI GIER TPP**

Osobiście nie wierzę, że w ogóle cokolwiek da się w tym temacie zrobić, bo Cole co najwyżej mógłby rozpocząć życie w nowym mieście już jako bardzo zły, albo bardzo dobry, i to właściwie tyle. A przecież znajdzie się w kompletnie innym miejscu, daleko od Empire City, gdzie jedyną osobą, która go kojarzy, będzie czasami niewierny przyjaciel Zeke, więc zła sława raczej za nim do New Marais nie dotrze. Ale dajmy szansę developerom, może nas zaskoczą?

Mało kto spodziewa się po inFAMOUS 2 trybu multiplayer, tymczasem po prezentacji rozgrywki wieloosobowej w Assassin's Creed: Brotherhood okazuje się, że w tego typu grach (otwarty świat, parkour i wspinaczka po budynkach) ma on jak najbardziej rację bytu i wcale nie musi być doczepiony na siłę. Jest zbyt wcześnie, żeby udało mi się wyciągnąć od autorów jakiekolwiek informacje na ten temat, ale znając ich aspiracje, online w inFAMOUS 2 wydaje się dość prawdopodobny.

Bo, jeszcze raz to podkreślę, Sucker Punch mierzą bardzo wysoko – zamierzają stworzyć z inFAMOUS kolejną dużą markę dla Sony, która szturmem wbije się do czołówki gier TPP – jakością, różnorodnością rozgrywki, fabułą i wieloma innymi elementami, a więc może również multiplayerem. Suckerzy otwarcie mówią, że chcą rywalizować z najlepszymi, czyli z Uncharted, Assassin's Creed i God of War, nawet o tytuł gry roku. I po tym, co zaprezentowano mi na pokazie inFAMOUS 2, wiem, że są na najlepszej drodze, by ten ambitny cel osiągnąć. //**Mielu**



☐ Gra wygląda dużo lepiej, niż pierwsza część i nie wiem, czy to zasługa większej palety kolorów i zmiany miejsca akcji, czy tak bardzo Sucker Punch udoskonalili silnik. Tak małe studio musi korzystać z zewnętrznego wsparcia. Sony na bank pomaga

# RECENZJE

## CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

59 **Clash of the Titans**
PlayStation 3, Xbox 360

60 **Metal Gear Solid: Peace Walker**
PlayStation 3, Xbox 360

64 **After Burner Climax**
PlayStation 3, Xbox 360

64 **Aqua: Naval Warfare**
Xbox 360

64 **Raystorm HD**
PlayStation 3, Xbox 360

64 **VooDoo Dice**
PlayStation 3, Xbox 360

65 **Trauma Team**
Wii

66 **Iron Man 2**
PlayStation 3, Xbox 360

66 **Mass Effect 2: Overlord**
Xbox 360

66 **Dragon Age: Początek – Kroniki Mrocznych Pomiotów**
PlayStation 3, Xbox 360

67 **ModNation Racers**
PSP

68 **LEGO Harry Potter: Years 1-4**
PlayStation 3, Xbox 360

70 **Last Rebellion**
PlayStation 3

71 **Joe Danger**
PlayStation 3, Xbox 360

72 **Sniper: Ghost Warrior**
Xbox 360

73 **Earthworm Jim HD**
PlayStation 3, Xbox 360

73 **Doom II**
Xbox 360

73 **Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex**
Xbox 360

73 **Things on Wheels**
Xbox 360

74 **Dementium II**
Nintendo DS

74 **Blue Dragon: Awakened Shadow**
Nintendo DS

74 **Legend of Kay**
Nintendo DS

75 **Prince of Persia: The Forgotten Sands**
PSP

76 **Alpha Protocol**
PlayStation 3, Xbox 360

78 **What Did I Do To Deserve This, My Lord!? 2**
PSP

78 **LittleBigPlanet GOTY Edition**
PlayStation 3

79 **Green Day: Rock Band**
PlayStation 3, Xbox 360, Wii

80 **Singularity**
PlayStation 3, Xbox 360

82 **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3**
PSP

83 **SBK X**
PlayStation 3, Xbox 360

84 **Toy Story 3**
PlayStation 3, Xbox 360


## N+ MOST WANTED SIERPIEŃ 2010

**KANE & LYNCH 2 DOG DAYS**
Sequel brudnej, ostrej jatki z psychopatą i bezwzględnym bandytą w rolach głównych. Ma być lepszy.

**CRACKDOWN 2**
Z wielką mocą... i tak dalej. Agenci po raz kolejny poddani zostaną próbie, tym razem bardziej multiplayerowo.

**MAFIA II**
Już pod koniec sierpnia rozdrażnimy czeską mafię. Gra będzie zlokalizowana!

# Polska nisza strzelecka

Widok Adriana Chmielarza na scenie obok Tanyi Jessen i Cliffa Bleszinskiego z Epic, podczas konferencji Electronic Arts, sprawił, że poczułem się dumny. Nie jestem jakimś szczególnym patriotą, niemniej zawsze kibicuję polskim developerom.

Bulletstorm okazał się jedną z najlepszych gier tegorocznego E3. Bodycount nawet w połowie tak dobrze nie wygląda, ale nie grafika jest najważniejsza, a rozgrywka. Moje wrażenia z grania w Bulletstorm znajdziecie w obszernej relacji z wystawy. Pograłem dosłownie kilka minut, dłużej mi nie pozwolono, bo chętnych do obadania dzieła People Can Fly nie brakowało – przysięgam, że porównywalne kolejki ustawiały się jedynie do Dead Space 2, Mortal Kombat, multiplayerowej bety Assassin's Creed: Brotherhood oraz, jak zwykle, do Zeldy. No i do 3DSa, oczywiście. Oby zajawka dziennikarzy oraz developerów (widok Arne Meyera z Naughty Dog zrezygnowanego na widok ogromnej kolejki do AC:B – bezcenny) przełożyła się na zajawkę u graczy. Przed Epic i EA ciężkie zadanie przekonania hardcore'owców, że gra PCFu to kolejna po Gearsach duża rzecz.

Zapomnijmy na moment o tym, że People Can Fly zatrudnia wielu obcokrajowców, bo w Polsce ponoć ciężko znaleźć kogoś do pracy nad nowoczesną grą aspirującą do światowej czołówki. Zapomnijmy, że Bleszinski i spółka codziennie grają w nowe buildy i podrzucają ekipie PCFu swoje uwagi oraz pomysły. Co Bulletstorm mówi o polskich developerach? Choćby to, że szukają sobie niszy próbując ugryźć strzelanki z innej strony. Wiadomo, każda gra ma swoje USP, ale najczęściej są to drobiazgi w stylu „cofnij czas (kiedy ci pozwolimy)" (Singularity) albo „widoczność na trzydzieści kilometrów" (Far Cry). Bulletstorm cały jest inny: ze swoim bohaterem przywodzącym na myśl Duke'a; kolorowym, aczkolwiek niebezpiecznym światem gry, gdzie rośliny pożerają ludzi; slasherowym systemem punktacji za styl zabijania; insomniakowymi giwerami pokroju karabinu wypluwającego jednocześnie sto pocisków zrywających z przeciwnika skórę i mięso. Takiego fpsa gracze jeszcze nie widzieli.

Podobnie było z Call of Juarez. Zamiast mierzyć się ze strzelankami wojennymi, wrocławianie poszli w zupełnie innym kierunku i stworzyli fpsa na Dzikim Zachodzie. A później zrobili sequel, co oznacza, że dobrze wstrzelili się w niszę. Jeśli powstanie trzecia część, ukaże się już po Red Dead Redemption, ale to dwie zupełnie inne bajki, które łączy tylko setting. Zresztą, sukces RDR może tylko pomóc CoJ3, bo jak widać, Dziki Zachód wciąż cieszy się ogromną popularnością.

Recenzowany w tym numerze NEO+ Sniper: Ghost Warrior polskiej ekipy City Interactive nie jest tak dobry, jak obie części Call of Juarez, więc do światowej czołówki się nie wedrze. Jest jednak inny od większości strzelanek, bo jego bohaterem jest snajper i w większości misji trzeba działać po cichu, strzelać z daleka, unikać bezpośrednich starć z wrogiem. Nudne? Tylko na papierze, i gdyby nie kilka rażących, technicznych błędów, mielibyśmy kolejny hit z Polski, którym można by się chwalić na Zachodzie. Ale poczekajmy na wyniki sprzedaży. Śledząc zagraniczne fora internetowe oraz media można zauważyć, że w Snipera chce zagrać wielu graczy, właśnie dlatego, że jest taki wyjątkowy.

Wniosek? Jeśli chcecie pracować w branży, musicie być kreatywni i szukać dla siebie niszy. Na przykład stworzyć grę na Move albo Kinect. Ciekawe, kto pierwszy z Polski podchwyci ten pomysł.

//Mielu

# CLASH OF THE TITANS

txt: FAX

XBOX 360 | PS3

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: GameRepublic
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MARCELLUS:** Krytykowanie z pełną powagą filmu, w którym chodzi o efekty specjalne, za to, że ma kiepski scenariusz, miałkie postacie i jest efekciarski, sprawia co najwyżej, że krytyk wychodzi na głupka. Bo przecież nikt nie spodziewa się po takim filmie niczego ponad to, że będzie się dobrze bawił oglądając szybko migające obrazki przy wyłączonym świetle (i mózgu). Za to gry trzeba krytykować właśnie za to, że obiecanej rozrywki nie dostarczają. W tej kategorii Clash of the Titans poległoby nawet w konkurencji z meczem Paragwaj kontra Nowa Zelandia. 3/10

## GOD OF WAR DLA UBOGICH

Uwielbiam narzekać. Nie ma to, jak kilka gorzkich słów pod adresem najlepszych gier na rynku. Wytykanie ich błędów i niedopracowanych elementów jest niemalże moim hobby. Choćby taki God of War III, którego można skrytykować od pierwszych minut, aż po napisy końcowe. Niestety, takie podejście szybko kończy się bolesnym lądowaniem na twardej kanapie i koniecznością grania w „nieco" mniej ambitną produkcję.

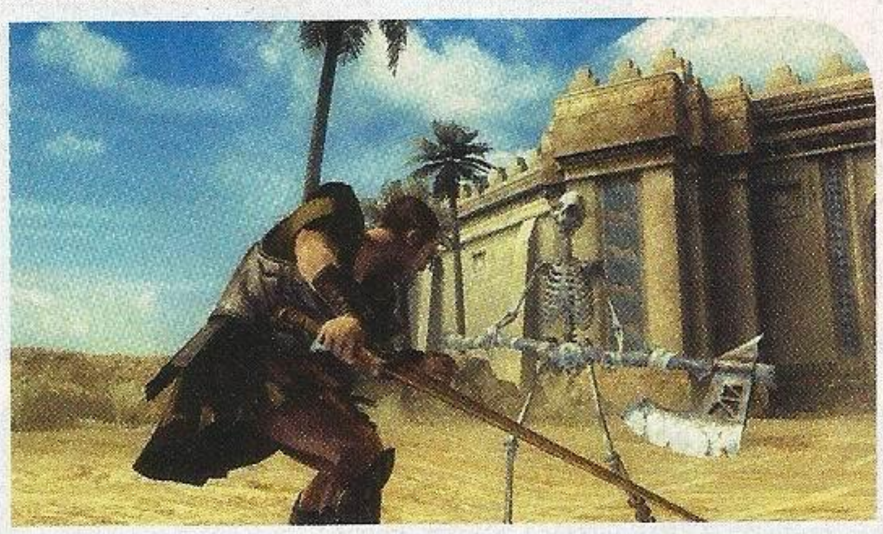
### GIANT ENEMY CRAB

Czasami potrzebne jest po prostu porównanie. Nie podoba Wam się God of War III? Sprawdźcie Clash of the Titans i wówczas ekskluzywna zemsta na bogach PlayStation 3 od razu okaże się boskim dziełem. Można też odpalić takie tytuły, jak Devil May Cry, Bayonetta, Ninja Gaiden, czy Dante's Inferno, bo w końcu to ten sam gatunek, który zmienia czasami pistolety na zaklęcia, a miecze na kosy. I właśnie w takim towarzystwie próbuje zabłysnąć ekipa Game Republic, którą na pewno pamiętacie z gry Genji: Dawn of the Samurai oraz późniejszej (nie)sławnej Genji: Days of the Blade. Jakby nie oceniać tych gier, producent Clash of the Titans ma doświadczenie w mordowaniu wirtualnych przeciwników. Czy potrafi je wykorzystać?

### W IMIĘ ZEMSTY

I tak, i nie. W końcu nie zaczynałbym wstępu od narzekania na God of War III, gdybym w dalszej części recenzji nie musiał tego żałować. Clash of the Titans to mitologiczny średniak, który nawet w tej niezbyt szanowanej grupie zajął niską pozycję. To niejako tradycja, że gry na filmowej licencji muszą być słabe i nijakie. Taki jest właśnie bohater gry, który mieszka na końcu świata i chcąc nie chcąc musi przyjmować zadania od lokalnej ludności. Wioska ma dwie chatki na krzyż i pięciu mieszkańców, więc zgubić się nie można. Podobnie jest z całą wysepką, która wieczorami nie oferuje imprez kulturalnych, a jedynie mordowanie niebezpiecznych dziwactw, napadających nielicznych mieszkańców wioski. I tak by minęło całe życie dziarskiego herosa, gdyby nie nosił on imienia Perseusz. A skoro tak, to mitologia i przede wszystkim kinowa wersja Clash of the Titans wprowadza sporo zamieszania w jego życiu. Hades morduje wieśniaków, w tym rodzinę głównego bohatera i pali wszystkie dwie chatki. Perseusz wstępuje więc na słuszną drogę zemsty, co dla graczy oznacza kilka godzin solidnego obijania greckich mitów.

**UWAGA NA SZALEŃCÓW**
**Bodajże jedno z najciekawszych zadań polegało na uciszeniu wariata wykrzykującego heretyckie hasła. W grze często pojawiają się banalne QTE i właśnie w ten sposób trzeba było obezwładnić fanatyka. A potem jego wyznawców. Miło mi było kogoś nie zabić. Tak dla odmiany.**



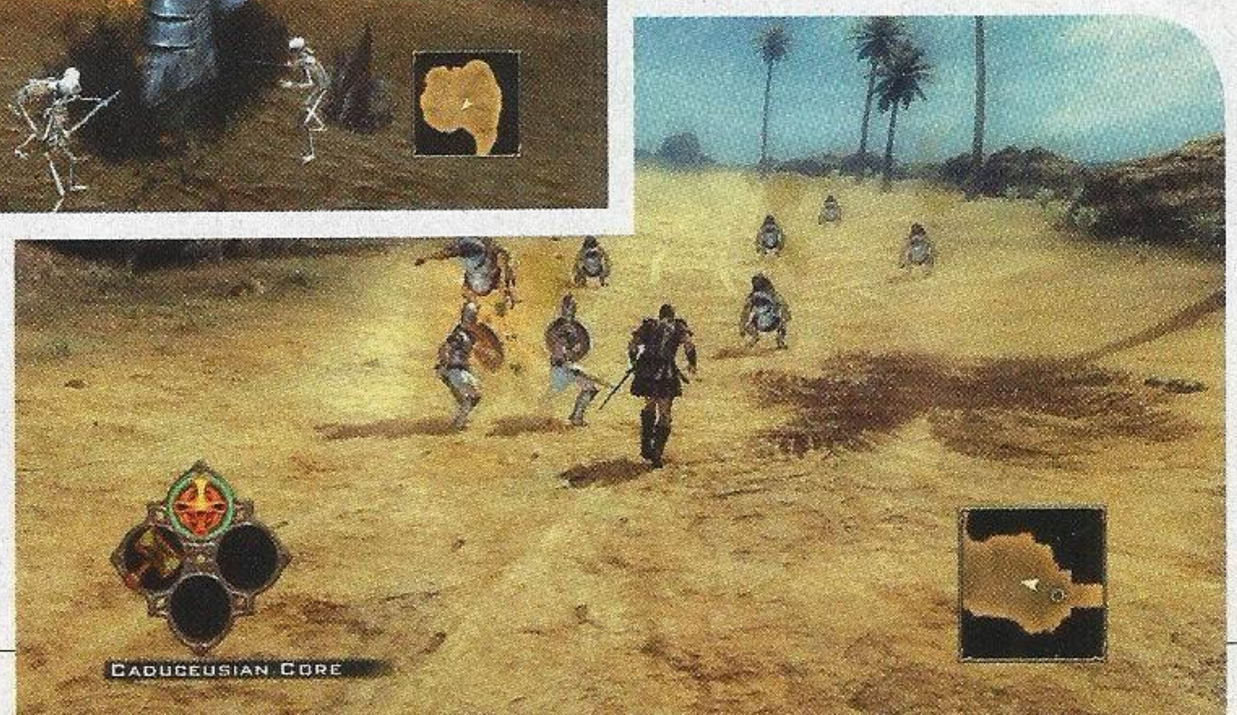
### TYLKO SPOSOBEM

Taka motywacja była podwaliną jednej z najlepszych serii Sony, czyli God of War, więc nie mam tutaj żadnych zastrzeżeń do Game Republic. Podobnie, jak i do samych założeń gry. Trzeba biegać po różnorodnych miejscówkach, walczyć z napotkanymi przeciwnikami, zdobywać nową broń i umiejętności oraz wykonywać zlecone misje. Większość z nich sprowadza sie naturalnie do bijatyki. Taki dzień z życia miejscowego herosa. I być może to wystarczyłoby na dobrą grę, gdyby nie te wszystkie nieszczęsne Gaideny, Inferna i Bayonetty. Na ich przykładzie widać, że rozgrywka w Clash of the Titans jest biedna, nudna i bezpłciowa. Podobnie jak oprawa graficzna i dźwiękowa, które krzyczą wspólnym głosem, że producent miał niski budżet. Bardzo niski. Nie nastawiajcie się więc na epicką przygodę, bo gra sprowadza się do wykonywania tony identycznych zadań (idź, zabij, wróć), co zmusza do odwiedzania tych samych poziomów w nieskończoność.

System walki jest prosty i zgrabny, ale zmusza do określonych zachowań. Nie można powalczyć tak, jak się chce, bo każdy przeciwnik ma swoje wymagania i do każdego trzeba podejść z innej strony. Naturalnie gra uczy jak wyssać energię, nabić na miecz, czy rozłupać toporem, więc nie pomijajcie żadnego z samouczków. Ja to zrobiłem i kilkanaście minut uganiałem się za czterotonową żabą, która za nic sobie miała mojego Perseusza. Nie ma jednak mowy o wyzwaniu w sensie tego, co oferuje God of War. Przeciwnicy są kretynami, a ich jedyną siłą jest odporność na wszystkie kombinacje, poza tą jedną, jedyną.

Clash of the Titans nie kupiłbym nawet w dobrej cenie. Mogę grać w słabsze gry, ale muszą się one czymś wyróżniać, czymkolwiek. Czasami lepiej poczytać mity greckie, niż poznawać je na ekranie telewizora. ■■

**WYSPY GRECKIE**
**Turyści kochają Grecję, ale nie wiedzą, że jej mieszkańcy musieli wytępić hordy najróżniejszych potworów, by stała się wypoczynkowym rajem. Niestety, nie uratowało ich to przed kryzysem gospodarczym. Zemsta bogów?**




OCENA 4.7/10

➕ PROSTY SYSTEM WALKI, RÓŻNORODNOŚĆ WROGÓW
➖ NUDA, SŁABA OPRAWA, USYPIA, BACKTRACKING

SEANS W KINIE JEST KRÓTSZY I TAŃSZY

**Sam w 3D**

**Wielkoekranowy Clash of the Titans jest widowiskową bajką dla nastolatków. Dzieje się dużo, przeciwnicy są potworni, kobiety seksowne, a główny bohater bohaterski. Czego chcieć więcej od letniej rzeźni? Sam Worthington szaleje z mieczem i świetnie sprawdza się w swojej roli. I tylko szkoda, że Ralph Fiennes i Liam Neeson muszą się męczyć w ciężkich, boskich szatach. Można obejrzeć, choć liczba efektów specjalnych przekracza średnią hollywoodzką. I tak lepiej zobaczyć film, niż grać, bo na konsoli możecie zapomnieć o filmowej dynamice pojedynków.**

txt: MIELU

**PSP**

- Wydawca: Konami
- Producent: Kojima Prod.
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Jakiś czas temu internet obiegła plotka, że Konami na specjalnym pokazie Peace Walkera pytało uczestników, czy chcieliby zobaczyć tę grę również na PS3. Nie bez powodu – to niezłe techniczne osiągnięcie. w mojej opinii jedna z najfadniejszych pozycji na PSP, no i kolejny rozdział naszej ukochanej sagi. Co prawda nie wyobrażam sobie powiększenia obrazu z ekranu PSP do 42 czy 50 cali, ale renderowanie gry w wyższej rozdzielczości... Hm. Tak czy inaczej, Peace Walker to obowiązkowa pozycja dla fanów opowieści Kojimy; oby po MGS Rising znów powrócił do Snake'a. Bohater jest przecież tylko jeden. 9/10

# METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

## GDYBY WIĘCEJ TAKICH GIER UKAZYWAŁO SIĘ NA PSP, HANDHELD SONY RZĄDZIŁBY NIEPODZIELNIE

Hideo Kojima wielokrotnie powtarzał, że kończy z tworzeniem gier z serii Metal Gear Solid, ale osobiście wcale nie chciałbym, żeby tak się stało, bo to jeden z nielicznych developerów mających kapitalne pomysły na rozgrywkę i trochę obawiam się, co się stanie, gdy odda MGSa w inne ręce. Dlatego do Rising podchodzę jak pies do jeża, natomiast totalnie kręci mnie zapowiedź Metala na Nintendo 3DS, bo wiem, że mistrzowi mózg już się gotuje od pomysłów, jak mógłby to całe 3D wykorzystać. Na pewno zaimplementuje choć część patentów z Peace Walker, bo nie chce mi się wierzyć, że nie wykorzysta doświadczenia zdobytego przy produkcji tej rewelacyjnej gry, w którą możemy pograć już dzisiaj, do czego wszystkich gorąco namawiam, bo to jeden z najlepszych tytułów na przenośną konsolę Sony. Kto by pomyślał, że najjaśniejszym jej punktem nie będzie skradanie ani walki z bossami, a zarządzanie bazą i żołnierzami, czyli elementy strategii.

### OUTER HEAVEN

Jest rok 1974, Big Boss szefuje organizacji Militaires Sans Frontieres, czyli Żołnierzom Bez Granic. Wspierający go przyjaciel Kazuhira Miller (znany również jako Master McDonnell Miller) sprowadza pewnego dnia do ich bazy niejakiego profesora Galveza i szesnastoletnią Paz. Wygląda na to, że CIA rozpanoszyło się w Kostaryce, która nie ma własnego wojska, więc pochodzący stamtąd goście proszą Snake'a i jego żołnierzy o pomoc. Bohater zgadza się dopiero, gdy okazuje się, że The Boss, kobieta którą kochał, a którą musiał zabić w MGS3: Snake Eater, najprawdopodobniej żyje i ma coś wspólnego z obecnością CIA w Kostaryce.

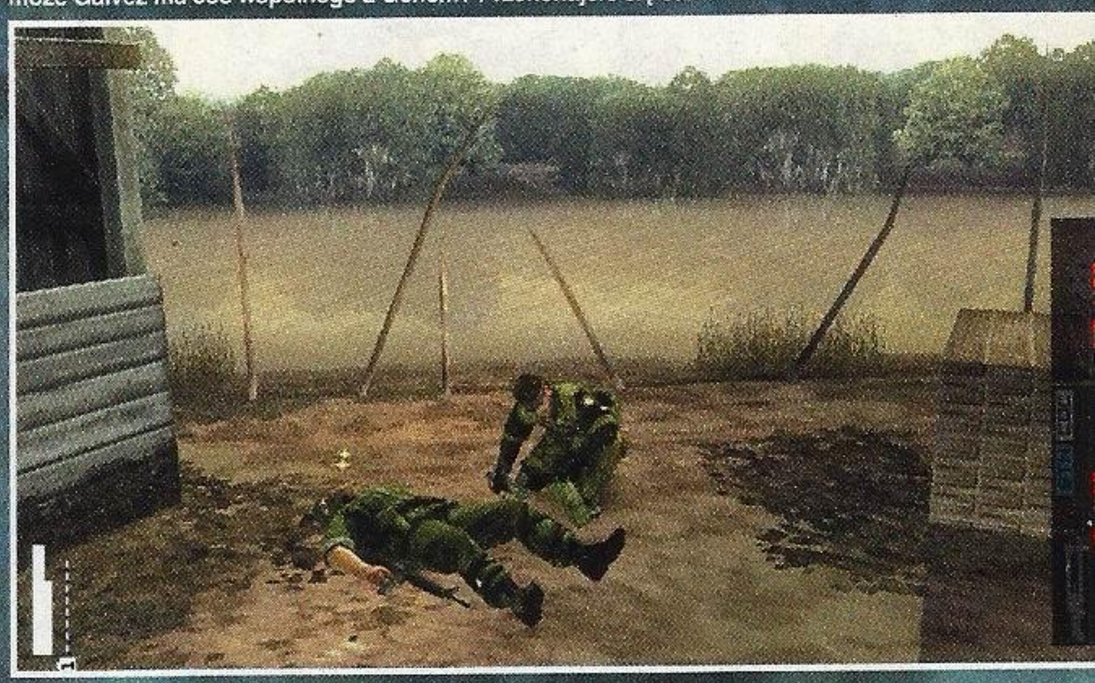
W zamian za pomoc Galvezowi i Paz, MSF otrzymuje nową bazę, która szybko zostaje ochrzczona mianem Outer Heaven. To dokładnie to samo miejsce, w którym rozgrywa się akcja pierwszego Metal Gear – to tutaj dojdzie do konfrontacji Big Bossa i Solid Snake'a. Budowanie tej kultowej w kręgu fanów serii twierdzy, jest dla nich potężnym kopniakiem w tyłek, porównywalnym z tym, co przeżyliby miłośnicy Gwiezdnych Wojen, gdyby mogli w trzecim epizodzie wcielić się w postać Anakina. Ich pech, że filmy są niegrywalne. To coś nawet większego, niż możliwość wcielenia się w samego Big Bossa i wystarczający powód, by zagrać w Peace Walker. Budowanie to może zbyt duże słowo, bo gracz ma mały wpływ na tworzenie bazy – rozbudowuje się ona automatycznie w miarę, gdy przechodzi się kolejne misje. Uwaga grającego skupia się natomiast na żołnierzach, bez których Outer Heaven i MSF nie istnieją. Kluczem do sukcesu jest właściwe zarządzanie – zabawa polega na przypisywaniu żołnierzy do jednej z kilku grup w zależności od ich umiejętności.

### ZŁAP ICH WSZYSTKICH

Na początku dostępne są tylko dwie grupy – żołnierze oraz naukowcy. Później dochodzą jeszcze medycy, zwiadowcy, a także kucharze, bez których szybko wybuchnie bunt i MSF rozpadnie się z powodu głodu. Każda grupa jest ważna, na przykład tylko dzięki naukowcom uda się opracować lepsze wersje broni, wynaleźć nowy arsenał i przedmioty przydatne na polu walki, jak nadajnik wskazujący, gdzie ma zostać zrzucona paczka

**CZY TO NA PEWNO PSP?** Ta gra naprawdę tak dobrze wygląda, chociaż nie obraziłbym się za większe miejscówki – większość dałoby się obejść w minutę albo nawet szybciej, gdyby nie było przeciwników. Trzeba uważać na alarmy, bo wróg nie odpuszcza i kontynuuje pościg nawet, gdy Snake ucieknie na kolejną arenę.

**GALVEZ CZY GENE?** Głosu profesorowi Galvezowi użyczył Steve Blum, znany również jako Jack z MadWorld oraz... Gene z Portable Ops. Szkoda, że dwa razy użyto tego samego głosu dla różnych postaci, trochę to mylące. A może Galvez ma coś wspólnego z Genem? Przekonajcie się sami.



**JAK ONI ŚPIEWAJĄ** Bossami są roboty zaprojektowane przez Hueya, ojca Otacona. Maszynami steruje sztuczna inteligencja i wszystko byłoby dobrze, gdyby nie fakt, że te pojazdy bojowe śpiewają. Głupie? Skądże, jest w tym coś niepokojącego.

z amunicją i racjami, gdy Big Boss poprosi o takie wsparcie. Bez lekarzy można zapomnieć o wyleczeniu rannych żołnierzy.

Liczba członków MSF nie powiększa się sama z siebie, nowych rekrutów werbuje się podczas misji, wysyłając rannych, nieprzytomnych lub uśpionych przeciwników do bazy za pomocą specjalnego balonu. Już w Portable Ops łapało się wrogów, ale trzeba było przenosić ich do ciężarówki, czyli cofać się na początek planszy, co trwało bardzo długo. Teraz operacja wysłania jeńca do bazy zajmuje maksymalnie kilka sekund. Jedyne, na co trzeba zwracać uwagę, to liczba dostępnych balonów – do dyspozycji jest ich niewiele, a zawsze warto mieć jeden pod ręką, gdy odnajdzie się POW, czyli skrępowanego, leżącego więźnia – oni są najbardziej wartościowymi nabytkami, bo mają wysokie statystyki. Na początku nie myślałem o tym, żeby ratować wszystkich, ale skoro misje można powtarzać wielokrotnie, wciągnąłem się w tę emgieesową odmianę Pokemonów.

W dziwnych grach Kojima szuka inspiracji, a jednak ten element świetnie pasuje do całości i aż się człowiek zaczyna zastanawiać, dlaczego nie było go w poprzednich częściach serii. Odpowiedź jest oczywista – chodzi o platformę, na jaką ukazał się Peace Walker.

z bossami są trudne jak nigdy dotąd. To efekt fascynacji Kojimy Monster Hunterem (i popularności gry Capcomu w Japonii). Najlepiej byłoby, gdyby gracze stawali do nich wspierani przez co najmniej jednego partnera, a idealnie – trzech.

## DRUŻYNA A

Tryby gry wieloosobowej w Metal Gear to nic nowego, zaczęło się jeszcze na PS2 w MGS3: Subsistence, rozgrywki online były ważnym elementem Guns of the Patriots, a nawet na PSP w Portable Ops dało się grać z żywymi przeciwnikami. Właśnie, „przeciwnikami" – to słowo klucz wskazujące naturę multiplayerowej zabawy w poprzednich odsłonach serii. W Peace Walker również można pograć przeciwko innym graczom w kilku trybach: deathmatch standardowy i drużynowy, czy odmiana CTFu, w której łapie się ptaka, a nie flagę – Snake to w końcu ornitolog, jak dowiecie się z gry. Jest też zabawa w obronę bazy i przejmowanie wrogiej. Krótko mówiąc, obeszło się bez rewolucji, mutliplayer jest dość standardowy.

Co innego tryb kooperacji, który po raz pierwszy pojawia się w grze z serii MGS. To jeden z najmocniejszych punktów Peace Walker i kiedy raz zagracie, nie będziecie mieli ochoty wracać do zabawy w pojedynkę. Na przykład dlatego, że nie ma radaru, więc każda dodatkowa para oczu się przydaje; zwłaszcza w misjach, gdy przeciwnicy są doskonale zakamuflowani i praktycznie ich nie widać. Swoją drogą, te misje należą do moich ulubionych, chodziłem na paluszkach i nerwowo rozglądałem się wokoło, a na widok krzaka panikowałem, bo myślałem, że to przyczajony wróg. Dranie najczęściej kucają albo leżą i bardzo łatwo po prostu na nich wejść. Trzeba być ostrożnym lub mieć pod ręką kogoś, kto przypilnuje pleców i w razie czego pomoże walczyć, gdy przeciwnik podniesie alarm.

W wielu misjach Miller podpowiadał mi, że gdybym tylko miał kogoś do pomocy, moglibyśmy wdrapać się na dach jakiegoś budynku, czy ogólnie po prostu skorzystać z alternatywnej drogi. Niestety, najczęściej grałem sam, czego żałowałem podczas starć z bossami, bo poziom trudności jest niebywale wyżyłowany.

## BEZ SERCA

Kojima i spółka trochę przesadzili, chociaż potrafię zrozumieć, jaki był ich zamysł. Do tej pory w grach z serii Metal Gear Solid bohaterowie walczyli z ludźmi (pomijając starcia z Metal Gearami, Shagohodem,

**WIELKIE MASZYNY SĄ DIABELNIE WYTRZYMAŁE I RÓWNIE SILNE, WIĘC WALKA Z NIMI PRZYPOMINA TROCHĘ MONSTERHUNTEROWE STARCIA Z WYWERNAMI – RZUCANIE SIĘ NA NIE W POJEDYNKĘ TO SAMOBÓJSTWO**

Tworzenie pełnoprawnego MGSa na PSP nie miało sensu. Kojima i ekipa chcieli wykorzystać możliwości konsolki, a przede wszystkim jej przenośny charakter. Stąd podział na krótkie misje, do których można powracać w dowolnym momencie i przechodzić je na okrągło, by poprawić wynik, rekrutować nowych żołnierzy, a także zdobywać wyższe poziomy doświadczenia. Levelowanie w Metalu? Jak wszystko w Peace Walker, pojawiło się ono nie bez powodu – walki

### O CO CHODZI?

Grając w Peace Walker miałem wrażenie, jakby Kojima czuł, że przesadził z dziwactwami w Guns of the Patriots i chciał odbiorcom ułatwić życie, unikając tematów klonowania, sztucznej inteligencji władającej światem, czy złego-dobrego brata i złego-dobrego ojca wracających do świata żywych. Skupił się na przedstawieniu stworzenia Outer Heaven, a motywy działania bohatera ograniczył do jednego – dowiedzieć się czy jego ukochana The Boss żyje. I tyle. Jasne, w tle pojawiają się motywy rewolucji i zagrożenia nuklearnego, ale historia jest dość prosta i może właśnie dzięki temu tak bardzo wciąga.

## DIGITAL GRAPHIC NOVEL
### czyli Big Boss w wersji komiksowej

**Przerywniki filmowe są nieodłącznym elementem MGSów. Nie zabrakło ich w Peace Walker**

Scenki przerywnikowe wyglądają inaczej, niż w MGSach na konsolach stacjonarnych, a niemal tak samo, jak w przenośnym Portable Ops, czyli są to statyczne obrazki rysowane przez artystę Ashleya Wooda, z którym Kojima Productions pracowało przy interaktywnym komiksie MGS: Digital Graphic Novel. Obrazki są nieruchome, ale kilkoma prostymi sztuczkami (najazdy kamery, pojawiające się na ekranie napisy symbolizujące różne dźwięki – na przykład zapalanej zapalniczki, a także nakładanie dwóch delikatnie różniących się obrazków, dzięki czemu otrzymuje się efekt ruchu) udało się ten fakt zakamuflować i ogląda się te scenki, jak normalny film. Kwestią gustu jest czy komuś takie rozwiązanie podoba się, czy nie, osobiście wolę klasyczne przerywniki na silniku gry lub wyrenderowane.

Wspomniałem, że scenki wyglądają „niemal" tak samo, jak w Portable Ops. W odróżnieniu od tamtej gry, tym razem w niektórych momentach trzeba wciskać przycisk (łatwe QTE) zgodnie z informacją wyświetloną w rogu ekranu, albo nawet steruje się celownikiem i wybiera cel, a następnie naciska spust. Da się również robić zbliżenia, gdy gra na to pozwala i prześwietlać strój dziewcząt. Że niby chodzi o to, by zerknąć na rany Paz? Jaaasne. Jakoś tego nie łykam. Niemniej podoba mi się ta niewielka (ale zawsze jakaś) interakcja w trakcie trwania scenek przerywnikowych, co oczywiście kojarzy mi się z naciskaniem R1, by popatrzeć z oczu bohatera w MGS3: Snake Eater.

Scenki nigdy nie wydawały mi się zbyt długie, przegadane i nudne. Big Boss może nawet aż za szybko urywa rozmowę albo zbyt łatwo daje się przekonać, że jego rozmówca ma dobre zamiary, ale nikt nie będzie ziewał oglądając te przerywniki.

czołgiem i kilka innych), obdarzonymi nadnaturalnymi mocami albo wzmocnionymi mechanicznie, ale mimo wszystko z ludźmi. I nigdy żadne z tych starć nie wyglądało, jakby Snake stanął do walki z kamienicą, a tutaj tak się zdarza. Weźmy choćby potyczkę z Pupą (chodzi o poczwarkę, nie o tyłek), czyli ogromnym pojazdem przypominającym czołg, który od czołgu różni się tym, że zamiast z działa strzela wiązką prądu, a poza tym jest koszmarnie szybki i potrafi poruszać się po zaokrąglonej arenie z gracją profesjonalnego skejtera. Spodziewałbym się, że takie coś będzie o wiele wolniejsze, a na pewno nie tak zwinne.

Bossami w Peace Walker są roboty obdarzone sztuczną inteligencją, bo ma to bezpośredni związek z fabułą gry (i samym Peace Walkerem, który jest... Nie zdradzę, sami się dowiecie), a poza tym po każdym zwycięstwie gracz ma kilkadziesiąt sekund, żeby zebrać jak najwięcej części pokonanej maszyny, by później użyć ich do budowy Metal Gear ZEKE. Z perspektywy fana to kolejny „opadoszczękowy" motyw, bo mowa o produkcji maszyny, która później prześladować będzie Solid Snake'a przez całe życie. Z drugiej strony, ZEKE'a można wysłać wraz z żołnierzami MSF na specjalne misje, tak zwane Outer Ops, o których więcej w ramce. Wszystko wydaje

**ZRÓB SWOJEGO ZEKE'A** używając różnych części zdobytych po walkach z bossami. ZEKE to protoplasta Rexa.

**PEREŁKA W KOOPIE** Nie spodziewałem się, że pomaganie partnerowi w wejściu na dach, czy wspólne chowanie się w pudełku, będzie tak zabawne. Nie trzeba mieć odblokowanych wszystkich misji, żeby pomóc drugiej osobie np. w walce z ostatnim bossem i za to plusik.

się być ze sobą połączone w jedną sensowną całość, dlatego bossowie nie mogli być inni.

Problem w tym, że seria MGS słynie właśnie z bossów, nawet nie samych walk z nimi, choć te zawsze były pomysłowe. Rzadko kiedy byli to po prostu źli goście opętani żądzą zniszczenia. Mieli swoje wzruszające historie, zwłaszcza ekipa z pierwszej części, czyli niezapomniana Sniper Wolf, czy Psycho Mantis, ale nawet Bestie z MGS4, czy małomówne Kobry ze Snake Eater chwytały za serce bardziej, niż zimne maszyny z Peace Walker. Trudno, nie można mieć wszystkiego, fabuła aż tak bardzo na tym nie straciła.

## MONSTER HUNTER

Rozpisałem się, a miało być o poziomie trudności podczas walk z bossami. Otóż, te wielkie maszyny (Pupa, Chrysalis, Cocoon, Basilisk) są diabelnie wytrzymałe i równie silne, więc walka z nimi przypomina trochę monsterhunterowe starcia z wywernami – rzucanie się na nie w pojedynkę to samobójstwo, zwłaszcza że amunicja szybko się kończy, podobnie zresztą jak racje i przekąski uzupełniające odrobinę zdrowia. Dość szybko naukowcy opracowują wspomniany już wcześniej nadajnik wskazujący, gdzie ma zostać zrzucona paczka z amunicją, ale po pierwsze – z tego systemu nie da się korzystać cały czas, bo pomiędzy kolejnymi zrzutami musi minąć kilkanaście sekund. A po drugie, pomimo dobrze zaprojektowanego interfejsu, w ferworze walki trudno szybko przełączać się między nadajnikiem a bronią i jeszcze używać apteczek oraz po prostu walczyć z robotem. Właśnie dlatego przydaje się wsparcie innych graczy, a już sam fakt, że w tych starciach mogą wziąć udział aż cztery osoby, a nie dwie, jak to ma miejsce w pozostałych misjach, pokazuje tylko, jak bardzo jest to trudne.

Twórcy Ghost Recon: Future Soldier chwalą się rewolucyjnym systemem współpracy w multiplayerze polegającym na tym, że gracze „przyklejają się" do partnera i tracą kontrolę nad swoimi ruchami – mogą tylko obracać się i strzelać, ale nie mają wpływu na to, gdzie idą. Ta gra jest dopiero w produkcji, a Peace Walker jest już na rynku i też znajdziecie w nim taki sam patent, a nawet kilka innych, lepszych. Podoba mi się, że gdy gracze znajdują się koło siebie i się zsynchronizują, ich pasek życia znacznie wzrasta, a nie muszę chyba tłumaczyć, jak ważne jest zdrowie w starciu z bossami.

## W KOOPIE SIŁA

Peace Walker jest stworzony do kooperacji i w tym trybie naprawdę rozwija skrzydła, a dodatkową atrakcją jest ponad sto Extra Ops, czyli dodatkowych misji, które również można przechodzić w koopie, ale nawet samemu warto się za nie zabrać. Wiadomo po co, graliśmy wszyscy w RPG, nie trzeba tłumaczyć, że subquesty służą rozwojowi postaci.

W singlu przenośny MGS nie jest aż tak świetny, o wiele bardziej bawiło mnie zarządzanie bazą i wysyłanie żołnierzy na Outer Ops, niż przechodzenie misji samemu. Są trochę zbyt schematyczne, nawet jeśli czasami trafi się taka, jak wspomniana wcześniej zabawa w zabójczego chowanego z zakamuflowanymi przeciwnikami, albo polegająca na wsłuchiwaniu się w śpiew ptaków w celu odnalezienia miejscówki, gdzie ukrył się ktoś, kogo bohater musi odszukać, żeby przygoda mogła trwać dalej.

Popularność Monster Hunter w Japonii sprawiła, że Kojima stworzył taką, a nie inną grę, ale nie powinien zapominać, że poza Krajem Kwitnącej Wiśni zabawa koopowa na PSP nie jest aż tak popularna. A może właśnie chciał ją wypromować MGSem? Chciałbym się mylić, ale nie sądzę, żeby mu się to udało.

**PEACE WALKER JEST STWORZONY DO KOOPERACJI I NAPRAWDĘ W TYM TRYBIE ROZWIJA SKRZYDŁA, A DODATKOWĄ ATRAKCJĄ JEST PONAD STO EXTRA OPS, CZYLI DODATKOWYCH MISJI, KTÓRE RÓWNIEŻ MOŻNA PRZECHODZIĆ W KOOPIE**

Jeśli jesteście w stanie przeżyć wysoki poziom trudności podczas starć z bossami – i mówię tu o naprawdę trudnych walkach, potrafiących zakończyć się przegraną nawet po z górą pół godzinie zmagań – na pewno będziecie się dobrze bawić przy Peace Walker. To zdecydowanie jedna z najlepszych gier, jakie kiedykolwiek ukazały się na PSP, a do tego przepiękna, ale niczego innego się po niej nie spodziewałem, bo już Portable Ops wycisnęło z handhelda Sony nadzwyczajnie dużo. Nie ma oczywiście mowy o obrazie ostrym jak żyleta, a czasami trafiają się paskudnie wyglądające elementy otoczenia, ale to wyjątki, gra wygląda tak dobrze, że bez krzywienia zagrałbym w nią na PS3. Ale co ja Wam będę opowiadał, marsz do sklepów! ■■

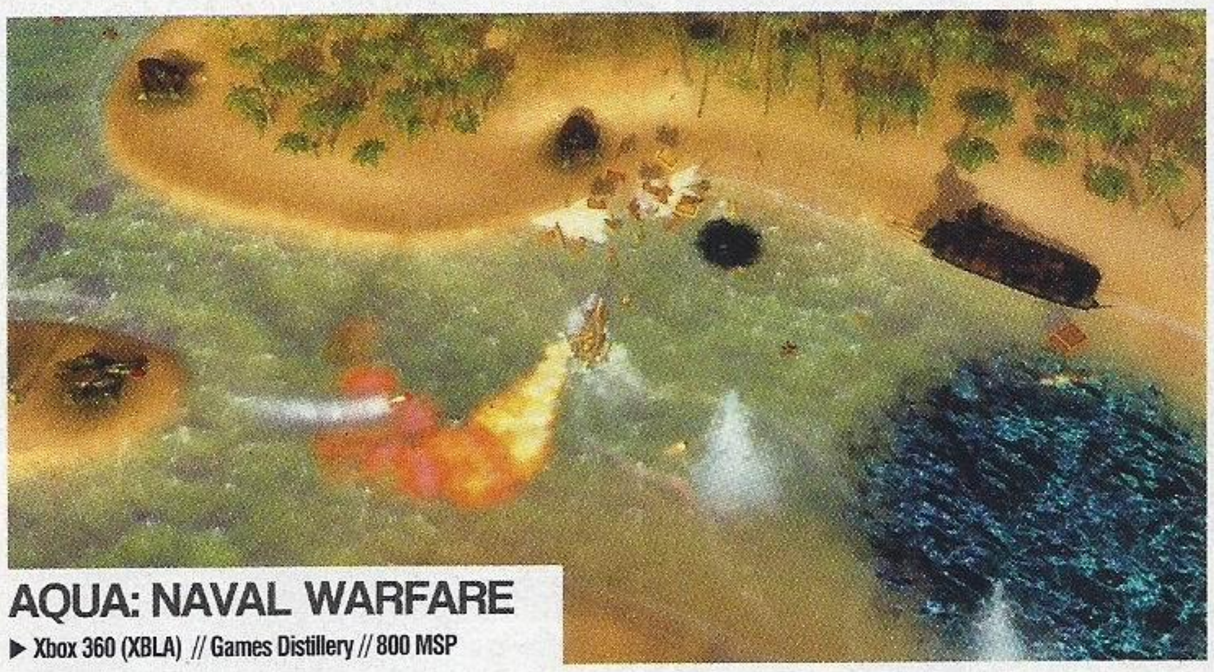
**OCENA** 9.3/10

\+ TRYB KOOPERACJI, OPRAWA AV, BUDOWANIE OUTER HEAVEN
– ZA TRUDNE WALKI Z BOSSAMI, BRAK LUDZKICH BOSSÓW

**TO JESZCZE NIE KONIEC. SNAKE? SNAAAAKE!**

### OUTER OPS

Żołnierzy MSF oraz przechwycone (pokonane) podczas gry pojazdy, a także Metal Gear ZEKE można formować w grupy uderzeniowe, które wezmą udział w potyczkach w trybie zwanym Outer Ops. Nie wiem, czy można to nazwać prostą strategią, bo specjalnie dużo nie trzeba nad tym główkować, w każdym razie Outer Ops służą rozwojowi ekipy, podniesieniu ich statystyk, co z kolei pozytywnie odbija się na Outer Heaven. Nie dajcie się ponieść emocjom i nie zapominajcie, że rannych należy pozostawić w bazie, tak samo, jak pojazdy, które wymagają naprawy. Każdy żołnierz może zginąć w trakcie misji, a utrata wytrenowanego członka MSF zawsze boli najmocniej, więc dbajcie o swoich ludzi.



## AQUA: NAVAL WARFARE

▶ Xbox 360 (XBLA) // Games Distillery // 800 MSP

**Kilka lat temu nikt nie przypuszczał, że układ „lewa gałka kieruje, prawa gałka strzela" przyjmie się w tak wielu strzelaninach. Boskie Geometry Wars zrobiło swoje i teraz ciężko sobie wyobrazić inną propozycję. Nic więc dziwnego, że Aqua podąża tą samą drogą. Choć tak naprawdę płynie.**

Naval Warfare wyróżnia się na rynku strzelanin z Xbox Live Arcade z kilku powodów. Przede wszystkim wsiadamy do okrętu, a nie statku kosmicznego, samolotu, czy i innej maszyny latającej. Tak naprawdę nie zmienia to mechaniki rozgrywki, bo zabawa skupia się na strzelaniu do wrogich jednostek, ale wprowadza kilka niespodzianek. Wszystko dlatego, że trzeba walczyć z tym, co na wodzie, nad wodą i pod wodą. W ten sposób gra się bardzo ciekawie, a przeciwnicy atakują dosłownie ze wszystkich stron. Rozgrywka jest szybka, przyjemna i sycąca, choć zdarzają się również frustrujące zadania. Standardowe prucie do przeciwnika sprawdza się wyśmienicie, jednak autorzy dorzucili sporo zadań dodatkowych, w tym osłonę własnych jednostek. Szczerze? Nienawidzę takich misji, a tutaj jest ich za dużo i są bardzo trudne. Jestem w stanie wyciągnąć mój statek z każdej zadymy, czy sztormu, ale pilnowanie powolnych tankowców potrafi zmyć grywalność z pokładu. Tym bardziej, że ukochane przez graczy słowo „checkpoint" nie padu tu zbyt często. Na szczęście można sobie pomagać, zmieniając dodatki w statkach (w sumie są trzy do wyboru), co nieco ułatwia wykonywanie misji.

Znakomita oprawa graficzna oraz projekty jednostek to niewątpliwe plusy Naval Warfare. Steampunk pełną parą! Aqua wygląda świetnie i po prostu chce się grać w tak piękny tytuł. Design jest mistrzowski, a statki i porty prezentują się doskonale. Na tym nie koniec zachwytów. Woda odgrywa główną rolę, więc producent musiał dopracować ją bezbłędnie. I udało mu się to w stu procentach. Niestety, do tych plusów trzeba dorzucić i minus, bo efekty eksplozji, czy pociski z najróżniejszych działek, nie są tak efektowne, jak reszta oprawy. Cóż, trudno. Mogło być lepiej.

Wodna strzelanina wyróżnia się na tle podobnych produkcji, choć fabułę ma równie głupią, co reszta stawki. Najważniejsze, że gra się dobrze, może bez oceanicznych emocji, ale morze miodu na pewno tu znajdziecie. ■■ **Fax**

**7.5/10**

## RAYSTORM HD

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // Taito // 1200 MSP / ?? zł

**Nie mam wielkich oczekiwań, gdy przychodzi mi zasiąść za sterami kosmicznego myśliwca. Liczę, że będzie szybko, zręcznościowo i głośno. Fabuła odpada, bohaterowie też, podobnie jak wstawki przerywnikowe, czy długi czas gry. Może być krótko, ale jeśli mam się bawić tylko jeden wieczór, to chcę go zapamiętać.**

Niestety, RayStorm nie spełnia podstawowych wymagań, jeśli chodzi o gatunek scrollowanych strzelanin. Przeciwnicy nie zasypują gracza gradem kul i pocisków, to co najwyżej mżawka. Ikaruga już dawno pokazała, jak należy to robić, konkurencja mogłaby w końcu odrobić lekcje i nie sprzedawać tandety.

Nie czuć też mocy odpalanych specjałów, czy detonowanych bomb. Efekty dźwiękowe są biedne, a powinny wgniatać w fotel. I choć oprawa graficzna tej gierki z lat dziewięćdziesiątych została solidnie odświeżona, to mam tutaj podobne zarzuty, jak do warstwy dźwiękowej. Nudno i bez polotu. Tak, by zupełnie dobić ten tytuł mogłbym jeszcze napisać o walkach z szefami. Albo i nie, bo i nie ma o czym.

Byłem przekonany, że tak proste w założeniach gry nie mogą się nie udać. Myliłem się. RayStorm pokazuje, że wyciągnięcie z szuflady i wypolerowanie klasycznej strzelaniny to za mało. Boli też brak trybu multiplayer, choć kooperacja dwóch graczy na jednym ekranie to naturalnie plus. Z prostych obliczeń wychodzi, że jedyny. ■■ **Fax**

**4.0/10**

## VOODOO DICE

▶ Xbox 360 (XBLA), PS3 (PSN) // EXKEE // 800 MSP / 36 zł

**Naprawdę nie rozumiem, czemu producenci gier logicznych ciągle zmuszają mnie do myślenia przed telewizorem. Takie produkcje są mi potrzebne, gdy czekam w kolejce na poczcie, albo jadę pociągiem. W takich sytuacjach chcę by czas przyspieszył i mam ochotę na przenośną konsolę.**

Na kanapie mam jednak inne oczekiwania. Nawet jeśli chodzi o gry na Xbox Live Arcade i PlayStation Network. Dlatego Voodoo Dice już na starcie ma u mnie olbrzymi minus. I nic tego nie zmieni. Nawet to, że sam pomysł wydaje się dość ciekawy. Otóż zabawa polega na kierowaniu kostką. Cała gra opiera się na tym patencie, co może i wydaje się początkowo interesujące, ale przede wszystkim jest nudne. W końcu ile można rzucać, by wypadł wynik pasujący do otoczenia? Mnie taka zabawa znudziła bardzo szybko. I w sumie trochę szkoda, bo Dice wygląda i brzmi bardzo przyzwoicie.

Poza tym, skoro Voodoo Dice próbuje szczęścia w gatunku gier logicznych, to niepotrzebnie dodaje elementy zręcznościowe. Trzeba się na coś zdecydować. Czy potrzebne są zręczne palce, czy tylko szare komórki? To nie platformówka, w której zdarzają się kombinacje dźwigni i przycisków, ale gra dla „intelektualistów". Niestety, nie wiem jak wysoki trzeba mieć poziom inteligencji, by czerpać przyjemność z powtarzających się, niemalże identycznych wyzwań. Pomysł jest dobry, ale to trochę za mało na grę. ■■ **Fax**

**3.5/10**

# AFTER BURNER CLIMAX

## 2 FAST 2 FURIOUS

txt: FAX

**X360 | PS3 /xbla /psn**

- Wydawca: SEGA
- Producent: SEGA
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Nie przypominam sobie, żeby oryginalny After Burner na automatach był tak szybki, obłędnie szybki, jak Climax. Pamiętam za to niesamowitą maszynę arcade, do której wsiadało się, zapinało specjalne pasy i sterowało maszyną przy pomocy drążka, niczym w prawdziwym myśliwcu. Zaawansowana hydraulika obracała całą kabinę włącznie z monitorem... Ach, kiedyś to były maszyny w salonach. After Burner Climax występuje również jako arcade, tyle że zamiast kręcić się o 180 stopni, fotel jedynie wychyla się na boki. Do tego mam odmienne zdanie od Faxa na temat muzyki; to klasyczne Segowskie arcade'owe rzępolenie, które wychowało całe pokolenia. Świetny shooter. 8/10

W moim grywalnym CV mam kilkanaście przegranych (ups...) lat, ale to nie oznacza, że znam każdy klasyczny tytuł. After Burner kojarzył mi się ze strzelaniną na szynach, ale były to wspomnienia nad wyraz blade. Skoro jednak o ten tytuł pytał mnie Gulash, to zakładałem, że nie będzie to kolejna gierka z XBLA i PSN, ale produkcja, która ma więcej do zaoferowania.

I tak, miałem rację, że będzie to gra akcji, w której gracz ma ograniczoną swobodę ruchu, a maszyna będzie sztywno trzymać się wyznaczonej trasy lotu. Nic mnie jednak nie przygotowało na prędkość, z jaką przecinają powietrze te skrzydlate demony. Kocham serię Burnout, ale w niej jeździ się wolniej, co w sumie nie powinno dziwić, skoro to samochody, a nie samoloty. Mimo wszystko Paradise, czy Takedown to dobry trening przed odpaleniem After Burner Climax. Gra jest tak szybka, że trzeba reagować w ułamku sekundy, by nie dać się zestrzelić i odpalić serię rakiet w kierunku przeciwnika.

Na ekranie dzieje się dużo, bardzo dużo. Na początku było mi ciężko cokolwiek ogarnąć, bo skupiałem się na wymijaniu nadlatujących pocisków, ale przecież w tym samym czasie trzeba częstować przeciwników celnymi seriami. Nie byłem też gotowy na tak szybkie zmiany pola walki. Miejscówek jest w sumie dwadzieścia, znajdziecie tu kaniony, miasta i piękne pejzaże górskie. Przelecicie nad oceanem i będziecie manewrować w ciasnych korytarzach podziemnych kompleksów. Nie można narzekać na różnorodność poziomów. Na ich wykonanie też nie. Fakt, samoloty lecą z taką prędkością, że ciężko zauważyć jakiekolwiek niedoróbki. Może i takie są, ale w ruchu After Burner Climax wygląda cudnie. Boskie niebo, fenomenalne efekty eksplozji i dopracowane maszyny. Wszystko śmiga płynnie i cieszy dynamiką powietrznych starć.

Pod względem rozgrywki przygotujcie się na klasyczną strzelaninę na szynach. Uniki, odpalanie serii rakiet i Climax Mode, czyli swoisty bullet time. Gdy zapełnicie pasek Climax Gauge, czas zwalnia i można na spokojnie zaznaczyć kilkanaście celów równocześnie. Za pierwszym razem zbierałem szczękę z podłogi, bo niebo zakrył dym eksplozji wrogich maszyn. Fantastyczny widok, po którym chce się oglądać więcej takich akcji. After Burner to świetna, zręcznościowa zabawka, ale nie dla każdego. Musicie lubić bardzo krótkie, kilkunastominutowe podejścia do gier, by dobrze się bawić. Mniej więcej tyle trwa rozgrywka, którą można powtarzać w kilku trybach i wariacjach. ■■

**OCENA** **9.3/10**

+ ŚWIETNA GRAFIKA, NIEZWYKŁA PRĘDKOŚĆ, OGROMNA GRYWALNOŚĆ
− BADZIEWNA MUZYKA, KRÓTKI CZAS GRY

**DOBRZE, ŻE MAM AFTER BURNER CLIMAX W CV**

# TRAUMA TEAM

## SYMULATOR SZPITALA ZE SZCZYPTĄ SCI-FI

txt: KAXI

**Wii**

- Wydawca: Atlus
- Producent: Atlus
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MARCELLUS:** Każdy House wannabe będzie zachwycony TT, a dodanie zabawy w patologa sprawiło, że gra jest niemal kompletnym produktem. A nawet nadkompletnym, bo rzeczywiście wziernikowanie nie jest niczym ciekawym. Gra się fajnie
**8/10**

Opowiadająca o przygodach chirurgów seria Trauma Center doczekała się czterech odsłon, po dwie na Wii i NDS, i zdawało się, że formuła się już nieco wyczerpała. Tęgie głowy z Atlus znalazły jednak wyjście z tej sytuacja, rozszerzając nieco tematykę gry. Trauma Team, jak sama nazwa wskazuje, śledzi losy już nie jednego, ponadprzeciętnie utalentowanego chirurga, ale szóstki lekarzy pracujących w fikcyjnym amerykańskim szpitalu. Znajdziecie tu chirurga, ortopedę, ratownika medycznego, diagnostyka, specjalistę w endoskopii oraz lekarza sądowego. A w związku z tym, również sześć różnych sposobów rozgrywki.

### A LICZBĄ ICH JEST SZEŚĆ

Ekran wyboru misji podzielony jest na sześć kolumn, odpowiadających sześciu profesjom, między którymi gracz może się dowolnie przełączać. Odpowiedni wykres pokazuje również, jak konkretne zadanie ma się chronologicznie do przypadków rozwiązywanych przez innych lekarzy. W związku z tym tylko od gracza zależy, czy ukończy grę każdym specjalistą po kolei, czy też prześledzi całość historii w odpowiedniej kolejności. To dość ważne, ponieważ zdarza się, że chory zdiagnozowany przez jednego lekarza, trafia potem pod nóż innego. Miło zauważać takie detale. Zresztą fabuła w Trauma Team jest dość istotna, choć egzotyczna. Dość szybko poszczególne postacie zauważają u pacjentów dziwne symptomy, których nie da się nijak wyjaśnić. Oczywiście prowadzi to do grubszej afery, choć nie spodziewajcie się realizmu – to japońska gra, więc nadprzyrodzone zdolności oraz inteligentne roboty zajmują w niej dość eksponowane miejsce.

Sam finał historii rozgrywa się w misjach odkrywanych po ukończeniu wszystkich sześciu wątków, i tu już główny bohater jest narzucony.

### A MOŻE JEDNAK TRZY?

Niby specjalizacji jest sześć, ale dość szybko okazuje się, że można je podzielić tylko na trzy naprawdę wyróżniające się typy. Do najlepszego z nich bez wątpienia należą diagnostyka oraz medycyna sądowa. W obu przypadkach mamy właściwie do czynienia z przygodówką detektywistyczną. Diagnostyk rozmawia z pacjentami, poddaje obserwacji, porównuje wyniki, czy doszukuje się zwyrodnień na zdjęcia rentgenowskich – przyznaję, bywa to momentami nużące, ale można się poczuć niemal jak doktor House. Jeszcze lepiej przedstawia się praca lekarza sądowego. Po pierwsze, przypadki morderstw okraszono naprawdę ciekawymi historyjkami. A po drugie, oględziny zwłok i miejsca zbrodni oraz przesłuchiwanie świadków i łączenie ze sobą faktów jest naprawdę intrygujące; przy lekkim rozbudowaniu wyobrażam sobie produkcję opartą tylko na tym motywie.

Drugi typ zabawy to szeroko pojęta chirurgia. Między chirurgią właściwą, ratownictwem i ortopedią nie ma drastycznych różnic – właściwie jest to rozgrywka znana z poprzednich części i rozbita na trzy podgrupy. Fakt, ratownik na przykład ma mniej narzędzi, a do tego musi często zajmować się kilkoma pacjentami jednocześnie, a ortopeda przeważnie zajmuje się składaniem kości, jednak trudno mówić o wielkiej różnorodności. Z drugiej strony, nie zmienia to faktu, że te misje są naprawdę fajne i potrafią podnieść adrenalinę. W przeciwieństwie do endoskopii, która jest zdecydowania najsłabsza. Przesuwanie w głąb pacjenta wziernika w widoku fpp odbywa się przez przytrzymanie A i B na pilocie i pchnięcie go naprzód, co już po kilku minutach staje się okrutnie uciążliwe. Ciągłe wypalanie lub wykrawanie wszelkiej maści narośli również nie oferuje genialnej zabawy. Krótko mówiąc, cenilbym Trauma Team wyżej, gdyby endoskopii nie było wcale.

### DIAGNOZA

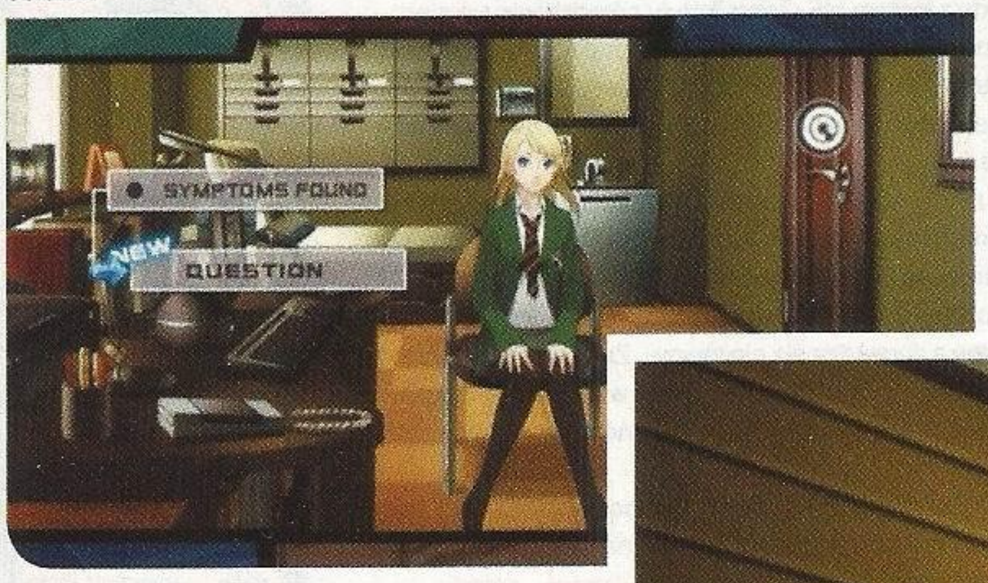
Jeśli zawsze chcieliście wypróbować jakiś tytuł z serii Trauma, ale jakoś się nie złożyło, zalecam Wam zażyć Trauma Teamt, jak tylko pojawi się w Europie. To bardzo dopracowana gra, oferująca unikalny styl graficzny oraz naprawdę dobrze podłożone dialogi, a do tego kilka intrygujących pomysłów na użycie wiilota. Co więcej, daje rzadką możliwość wcielenia się w diagnostyka, co chciałem uczynić odkąd złapałem bakcyla na wiadomy serial. Wisienką (i to całkiem sporą) na torcie jest jednak medycyna sądowa, mogąca się pochwalić bardzo długimi i wciągającymi misjami. Polecam. ■■

OCENA **7.8**/10

**+ SZEŚĆ PROFESJI, MISJE DETEKTYWISTYCZNE, KOOPERACJA**
**– W DUŻYCH DAWKACH NUŻY, NIEKTÓRE SPECJALIZACJE**

JAK DOKTOR HOUSE I CSI

**JAK W KOMIKSIE** Wydarzenia w grze są przedstawione w formie obrazków komiksowych i pojawiających się dymków. W związku z tym poza samymi operacjami niewiele tutaj grafiki 3D czy w ogóle animacji – przeważają statyczne obrazki.



**MAJĄ GADANE** Brawa należą się wydawcy za zainwestowanie w profesjonalnych lektorów. Tekstu w grze jest dość sporo i czytanie wszystkiego samemu byłoby bardzo zniechęcające. Poza tym radzą sobie nieźle, z powodzeniem dodając bohaterom charakteru.

### Morderstwo?

**Jak wspomniałem w tekście przy okazji medycyny sądowej, fakty, czy też wątki śledztwa, przedstawione są w formie kart. Liczba gwiazdek na karcie wskazuje jak bardzo dany wątek jest zaawansowany. Można je ze sobą także łączyć, jeśli okazuje się, że dwie karty prowadzą do tego samego wniosku. Kiedy wolne miejsca na gwiazdki się zapełnią, wtedy karta staję się „solidnym dowodem". Potrzeba zazwyczaj kilku takich dowodów, by doprowadzić sprawę do końca. Należy jednak uważać, jakiego aspektu sprawy dotyczy każdy dowód, ponieważ zbyt duża liczba pomyłek oznacza Game Over.**

## MASS EFFECT 2: OVERLORD

▶ Xbox 360 // BioWare // 560 MSP

**Obrodziło w DLC od BioWare, oj obrodziło. O ile jednak moje postękiwania na temat nowego dodatku do Dragon Age możecie przeczytać poniżej, o tyle kolejny płatny epizodzik do ME2 robi co w jego mocy, aby zatrzeć nienajlepsze wrażenie.**

Overlord zasadniczo różni się od poprzedniego DLC z Kasumi w roli głównej. O ile tamten mógł uchodzić niemal za przygodówkę z elementami akcji, o tyle tym razem postanowiono zaserwować graczom zbalansowaną porcję zróżnicowanej rozgrywki, stawiającej jednak przede wszystkim na akcję. Nie żeby zabrakło rozmów, co to, to nie – po prostu zajmują one nieporównywalnie mniejszą część tego półtoragodzinnego rozszerzenia. Ale to, co jest, nie odbiega od wyśrubowanego poziomu, do jakiego przyzwyczaiły nas produkty z logiem ME. Zarys fabuły przedstawia się nieskomplikowanie – Shepard udaje się do tajnej bazy Cerberusa, w której wymknął się spod kontroli eksperyment z nowym typem sztucznej inteligencji i powstała hybryda nazwana „VI overlord". Oczywiście, jak to w ME, sprawa ostatecznie okazuje się dużo bardziej skomplikowana, a zakończenie – nie zdradzając niczego – jest po prostu świetne.

Wspomniałem o zróżnicowanej rozgrywce – rzeczywiście, autorom udało się wepchnąć do niespecjalnie długiego dodatku walkę, dialogi, kilka nieskomplikowanych zagadek logicznych, a także sporą ilość jazdy poduszkowcem Hammerhead, który zadebiutował w darmowym Firewalkerze. Co do tego ostatniego, wciąż nie jestem przekonany czy taki jeżdżono-platformowy przekładaniec pasuje do charakteru ME, ale w formie przerywnika sprawdza się niezgorzej. Za to samo penetrowanie wyludnionej bazy robi grającemu bardzo dobrze – widać, że twórcy czule wspominają System Shock, bo klimat jest momentami bardzo zbliżony, a obserwująca nas permanentnie, rycząca niezrozumiale VI potrafi zjeżyć futro na karku.

Jedyny poważny zarzut, jaki zmuszony jestem postawić Overlordowi, to mocno odczuwalny brak interakcji z członkami załogi. Kogokolwiek weźmiemy na misję, nie zamieni z nami ani słowa. Dlatego cała przygoda sprawia wrażenie… Niepełnej. Tym niemniej, dla fanów pozycja obowiązkowa. ■■ **DrMax**

**7.5/10**

## DRAGON AGE - POCZĄTEK: KRONIKI MROCZNYCH POMIOTÓW

▶ Xbox 360, PS3 // BioWare // 400 MSP / 18 zł

**Najwyraźniej pochwalne recenzje Przebudzenia nie dały Bioware do myślenia i nie skłoniły do wytężonej pracy nad następnym dużym rozszerzeniem, bo tym razem fani po raz kolejny muszą się zadowolić popierdółką. A miało być tak pięknie…**

Kroniki opowiadają historię oblężenia miasta Denerim, znanego z finału oryginalnej gry, ale tym razem graczom przychodzi stanąć (dosłownie i w przenośni) po przeciwnej stronie barykady. Tak jest, grający wciela się w wysokiego rangą Pomiota, mającego na celu wspomóc armię Arcydemona w zbożnym celu zaorania stolicy Ferelden pod uprawę karczochów. Sam pomysł jest niezły i kryje w sobie spory potencjał, a w dodatku daje nam osobliwą możliwość wybicia części drużyny znanej z podstawki. Od razu wyjaśnię, że nie przyjdzie Wam zmierzyć się z samymi sobą, bo DLC opowiada alternatywną historię z gatunku „co by było gdyby…" – w tym przypadku: Co by było, gdyby główny bohater DA nie przeżył rytuału Dołączenia. Według tego dodatku, cienko by było.

Bo niestety, pomimo ciekawej koncepcji, wykonanie Kronik pozostawia sporo do życzenia. Przede wszystkim, to kolejna po Powrocie do Ostagaru łomotanina ze szczątkową fabułą. Myślałby kto, że zabicie jednego z członków naszej starej drużyny powinno robić JAKIEŚ wrażenie, albo zostać podkreślone czymś więcej, niż linijką tekstu. A gdzie tam, sieku-sieku i lecimy dalej. Trzeba jednak przyznać, że w kwestii tego siekania twórcy pokusili się o kilka niezłych rozwiązań, jak chociażby możliwość rekrutowania biegających wokół Pomiotów do swej czteroosobowej „drużyny". Poza tym, wcielenie się w Ogra czy innego Wrzaskuna i frywolne wyrzynanie ludności cywilnej ma swój powab, nie powiem.

Problem z Kronikami polega na tym, że równie dobrze mógłby to być mod stworzony przez średnio utalentowanego gracza. Oprócz fajnego pomysłu, dodatek nie wnosi do świata gry absolutnie nic. W dodatku jest króciutki, i niedopracowany technicznie. Jedyne, co w moich oczach ratuje ten produkt, to względnie niska cena – tylko dlatego mogę, od biedy, polecić go największym maniakom Dragon Age. ■■ **DrMax**

**4.5/10**

# IRON MAN 2

## ŻELAZNE DZIEWICE NIE MAJĄ SZANS U TONY'EGO STARKA

txt: Gonzo

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: SEGA
- Producent: Secret Level
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■□□□□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

**GULASH:** Pierwszy level gry powinien zachęcać do zabawy, tymczasem w Iron Man 2 odrzuca – jest tak ciemny, że nic nie widać, „hakowanie" konsol to nawalanie w przycisk, strzela się do jakiś upierdliwych robocików, ogólnie – porażka. Secret Level zrobili wcześniej średnio udane Golden Axe: Beast Rider, więc czego można było się spodziewać. 5/10

Jeden z najbardziej kochanych przez Amerykę superherosów nie został potraktowany z należnym mu szacunkiem przez Segę. Autorzy trochę przespali moment, kiedy wystarczyło wypuścić średniaka na licencji, żeby osiągnąć sukces. Iron Man 2 zapewne zyska sporo dzięki popularności filmu, ale powiedzmy sobie szczerze – każdy z nas woli przemyślany tytuł w rodzaju Batman: Arkham Asylum, niż prostą strzelaninę, która nie zaskakuje absolutnie niczym.

Tak naprawdę od początku widać, że z każdej pojedynczej klatki gry bije konieczność terminowego ukończenia prac za wszelką cenę. Nawet jakości. Zmarnowany potencjał jest szczególnie zauważalny w przerywnikach, których niezrozumiała reżyseria, kiepskie kadrowanie i toporność stoją w sprzeczności ze znakomitym dubbingiem. Co dziwniejsze, w ekipie brakuje Roberta Downeya Jr., ale zupełnie nieznany Eric Loomis kapitalnie zastępuje dużo sławniejszego kolegę, a Samuel L. Jackson jako Nick Fury i Don Cheadle w roli War Machine dzielnie dotrzymują mu głosu. Dialogi posypano odrobiną kreatywnego pieprzu, słucha się ich z przyjemnością, a fakt, że akcja rozgrywa się po tym, co zobaczyliśmy w filmie, jest dużym – a także w zasadzie jedynym – argumentem przemawiającym na korzyść gry.

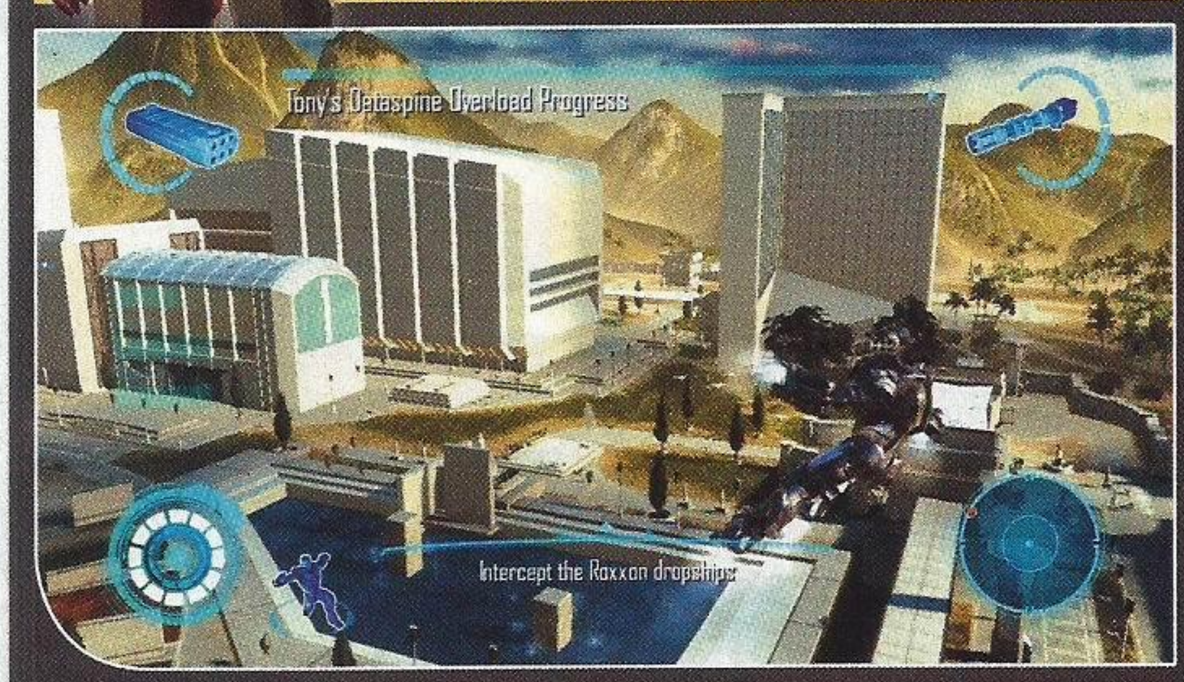
### ŻELAZNA KONSEKWENCJA

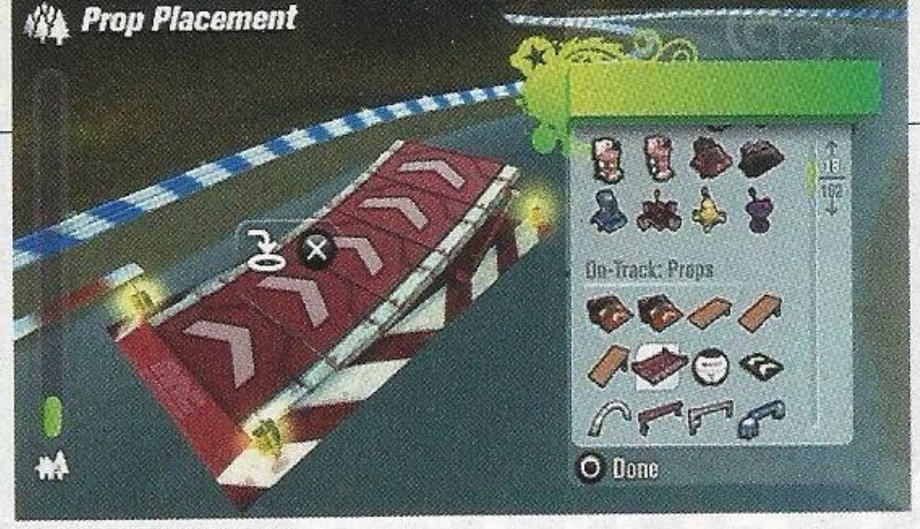
Nikt z autorów nie miał najwyraźniej innych marzeń, niż dotrzymanie deadline'u, bo sama rozgrywka wnosi do gatunku tyle samo, co inne rewolucyjne tytuły, jak 50 Cent: Blood on the Sand. Nic. To prosta, wręcz prymitywna strzelanina z elementami latania, która powinna zostać wydana w niższej cenie. Dużo niższej. Satysfakcji z rozwalania głupich wrogów jest tyle, ile z trafienia łyżeczką z cukrem do szklanki. Misje nie starają się zainteresować gracza, stanowią raczej serię bezmyślnych zadań prowadzących od jednej wymiany ognia do drugiej. Proponuję, aby już dziś rozpocząć produkcję Iron Mana 3, bo w przeciwnym wypadku za kilkanaście miesięcy będziemy mieli powtórkę z wątpliwej rozrywki i przysięgam, że jeśli nic się nie zmieni, nie będę się wahał, żeby po prostu przekleić tę recenzję. Skoro autorzy mają graczy gdzieś, to czemu my mamy się starać? ■■

**OCENA** **4.5/10**

+ UDAŁO SIĘ ZASTĄPIĆ ROBERTA DOWNEYA JR.
− NASTĘPNYM RAZEM POLECAM ZASTĄPIĆ DEVELOPERA

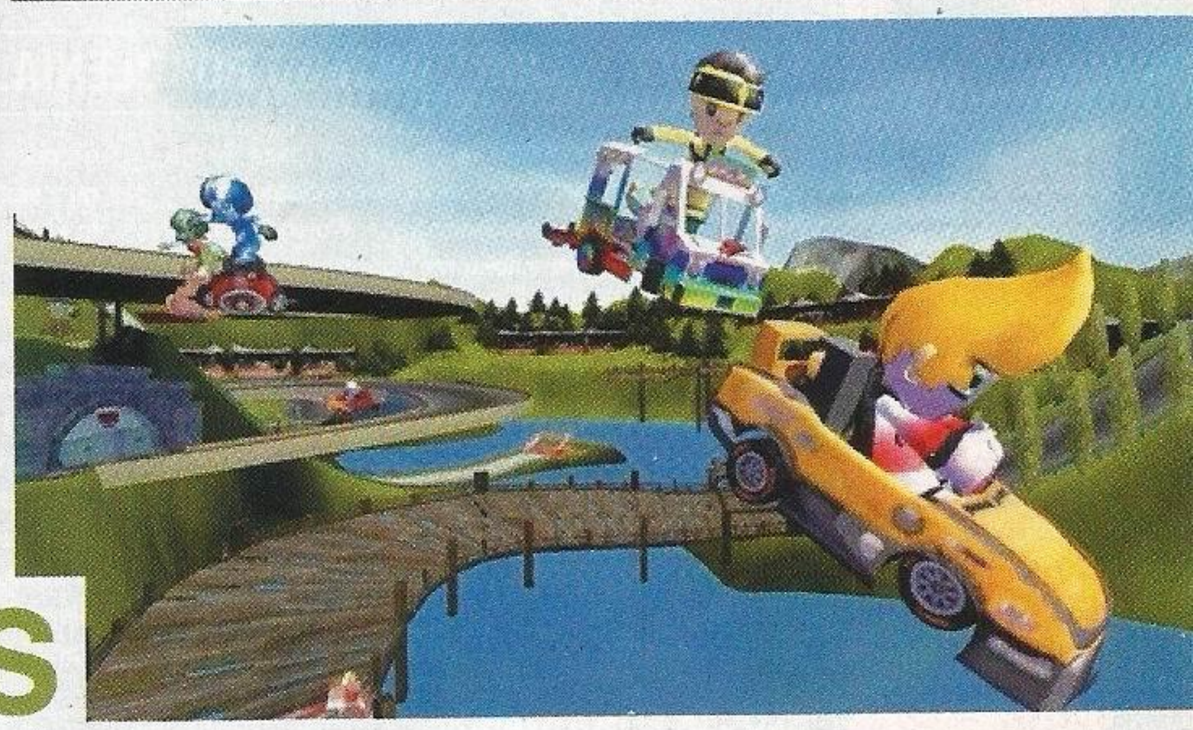
**SUPERSPARTOLONA GRA O SUPERHEROSIE**






**'ROBERCIKI' W WERSJI MINI** Nie sądzę, żeby wersja na PSP doczekała się równie ciekawych Modów stworzonych przez użytkowników, co PS3. Wydaje mi się, że przy tak dużych ograniczeniach, stworzenie Mario albo Wolverine'a jest po prostu niemożliwe.

**SZEŚCIU ŚMIAŁKÓW** Wyścigi kartów na PSP absolutnie nie mogły obejść się bez multiplayera. W zabawie może wziąć udział maksymalnie sześciu graczy.



# MODNATION RACERS

txt: MIELU

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Sony
- Liczba graczy: 1 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MÓD
DESIGN

**MARCELLUS:** Nawet na PS3 ModNation Racers nie do końca mnie przekonuje, a co dopiero na PSP, gdzie zostało poważnie okrojone z tego, co było najmocniej zachwalanym elementem w stylu LittleBigPlanet, czyli tworzenie i dzielenie się z innymi graczami swoimi dziełami. Edytory na PSP siłą rzeczy są poważnie obcięte. Ale poza tym gra się bardzo fajnie, MNR wygląda solidnie, a lokalizacja jest dużym plusem. W sumie – solidne wyścigi dla młodszych graczy. 7/10

## PSP DOCZEKAŁO SIĘ PORZĄDNYCH WYŚCIGÓW KARTÓW

Wiosenny ścisk zapanował również na PSP, w tym miesiącu recenzujemy kilka pierwszoligowych gier – MGS: Peace Walker, Prince of Persia, czy drugiego Badmana. Mimo to Sony postanowiło właśnie teraz wydać przenośne ModNation Racers i wcale mnie to nie dziwi, bo pomijając fakt, że wyścigi kartów zawsze cieszą się dużą popularnością, jest to idealna gra na lato dla młodszego gracza. Tych w Polsce nie brakuje, PSP jest bowiem obowiązkowym prezentem na komunię, więc obstawiam, że Mody odniosą sukces. Nie przeszkodzi w tym nawet fakt, że gra nie jest równie dobra, co w wersji na PlayStation 3.

### CIĘCIOGIĘCIE

Przy przenosinach na znacznie słabszą technologicznie konsolkę nie obeszło się bez cięć. Nie trzeba nawet zagłębiać się w edytor postaci czy kartów, by się o tym przekonać, bo na dzień dobry gracza wita okrągłe menu zastępujące Mod Spot, czyli miasteczko-menu, po którym można było jeździć i tam rozmawiać z innymi graczami, oglądać najpopularniejsze Mody, a także wziąć udział w wyścigach albo sprawdzić się na trasie dnia. Na PSP tego nie ma, ale to mała strata, bo menu jest czytelne i łatwo dostać się do wszystkich funkcji.

Edytory zostały mocno okrojone, przez co tworzenie postaci i kartów nie jest nawet w połowie tak wciągające i zabawne, jak na PS3. Zapomnijcie o dziesiątkach (a nawet setkach) rodzajów poszczególnych elementów (na przykład oczu). Naklejki można przyklejać tylko samochodom, a nie Modom, ale nie da się wybrać, w którym miejscu się je przyklei i jakiej mają być wielkości. To samo tyczy się części twarzy postaci – nie ma opcji przesuwania, przekręcania ani powiększania nosów czy uszu.

### NIEZŁA JAZDA

Edytor tras również został poddany cięciom, zmieniono też interfejs – niestety, na gorsze, bo chociażby nie da się tak kłaść trasy, żeby wznosiła się albo opadała – jest do tego osobna opcja. Mimo to wciąż można zaprojektować ciekawą trasę i to właśnie ten edytor spośród wszystkich w ModNation Racers na PSP jest tym, w którym spędziłem najwięcej czasu, a tworzenie dawało mi najwięcej frajdy. Bo, powiedzmy sobie szczerze, po co w ogóle modyfikować karty i Mody, skoro modele pojazdów i kierowców są bardzo małe, więc podczas wyścigów nie widać detali? Gra w wersji na PS3 nie zabijała cudowną oprawą graficzną, ale wyglądała bardzo dobrze, tymczasem na PSP bez shaderów i realistycznego oświetlenia wszystko prezentuje się po prostu gorzej. Przynajmniej animacja nie chrupie, szkoda tylko, że nie udało się autorom oddać uczucia pędu nawet w czasie, gdy używa się dopalacza.

Może trochę za bardzo narzekam, gra nie odstrasza wyglądem, jednak moim zdaniem lepiej byłoby, gdyby modele kartów były trochę większe. Najważniejsze, że zmieniony w stosunku do wersji na PS3 model jazdy spisuje się dobrze i pozwala na radosną zabawę. Nie miałem większych problemów z wygrywaniem lub chociaż dojeżdżaniem na metę na miejscu promowanym awansem do kolejnego wyścigu. Trzeba tylko przyzwyczaić się, by za mocno nie naciskać przycisków kierunkowych, bo kart przesadnie reaguje i potrafi dosłownie stanąć bokiem, a taki błąd przeciwnicy wykorzystują bezlitośnie.

### KARIERA PO POLSKU

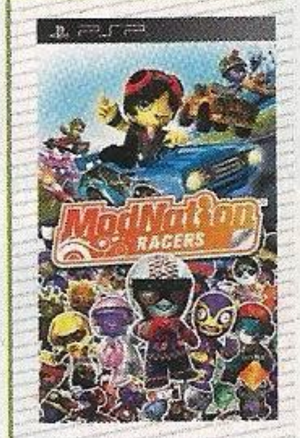
Największą zaletą przenośnego ModNation Racers jest tryb kariery w całości przeniesiony z wersji na PS3. Mowa nie tylko o wyścigach, ale również scenkach przerywnikowych oraz dialogach, a także wesołych rozmowach komentatorów oraz moim zdaniem debilnych docinkach mechanika-trenera głównego bohatera. Przy pierwszym uruchomieniu pojawia się menu wyboru języka, jest ich kilkanaście, w tym również polski, więc już wiadomo, co zajęło miejsce na UMD tym wszystkim elementom nieobecnym w edytorach. Słusznie Sony zrobiło – duet Fronczewski i Olbrychski jest ważniejszy, niż pięćdziesiąt nikomu niepotrzebnych nosów albo opcja przesuwania oka Moda o kilka centymetrów w górę czy w bok. Na PSP właściwie nie ma wyścigów kartów, więc gra Sony nie musi z nikim konkurować. Jeśli więc szukacie czegoś dla młodszego konsolomaniaka na wakacje, ModNation Racers jest idealne. ■■

**OCENA 7.2/10**

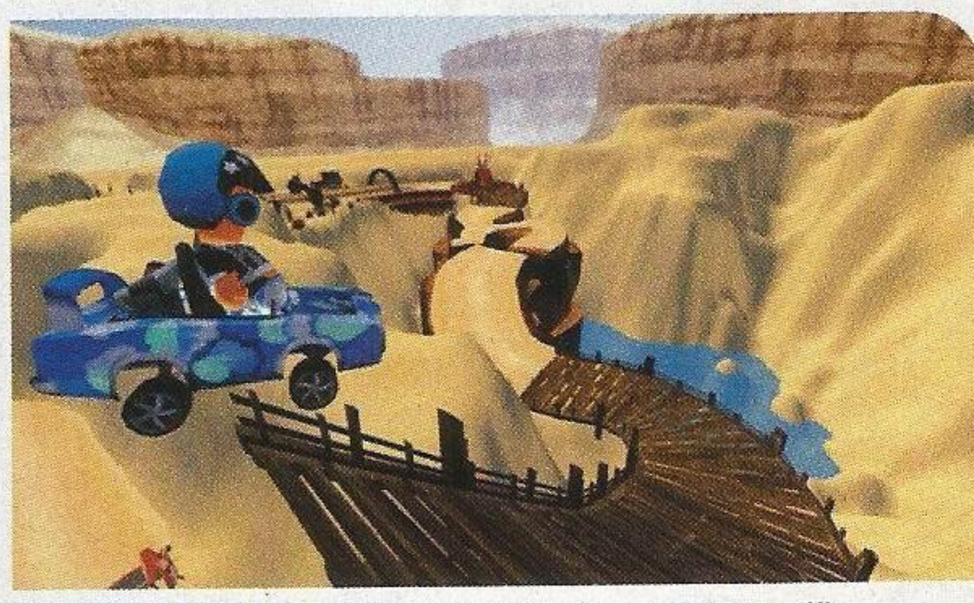
➕ TWORZENIE TRAS, POLSKA WERSJA
➖ EDYCJA MODÓW I KARTÓW GORSZA NIŻ NA PS3

MUROWANY HIT LATA

### Twórz i dziel się




Po połączeniu się z siecią można ściągnąć trasy i mody przygotowane przez innych graczy oraz wgrać na serwery własne dzieła. Nie da się jednak ukryć, że aspekt społecznościowy nijak ma się do tego z MNR z PS3. Nie ma chociażby Mod Spota, gdzie dało się pogadać z innymi graczami. PSP to jednak handheld, na dodatek mający niemal sześć lat na karku – jeśli koniecznie chcecie tworzyć Mody i trasy oraz dzielić się nimi z innymi graczami, rozważcie zakup wersji na PS3. Za to ściganie się w sześć osób zawsze jest fajne i tutaj gra błyszczy.



**MECHANIK TO BURAK** Zasypuje gracza docinkami podczas wyścigów. Nie wiem, co jest w tym śmiesznego, że ktoś, kto powinien mnie w teorii wspierać, w kółko wmawia mi, że jestem słaby i do niczego się nie nadaję. Nawet gdy wygrywam.

# LEGO HARRY POTTER YEARS 1-4

## COŚ DLA NAJMŁODSZEGO POKOLENIA... RODZICÓW

txt: sasori

XBOX 360 | PS3 | Wii

- Wydawca: Warner Bros.
- Producent: TTales
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

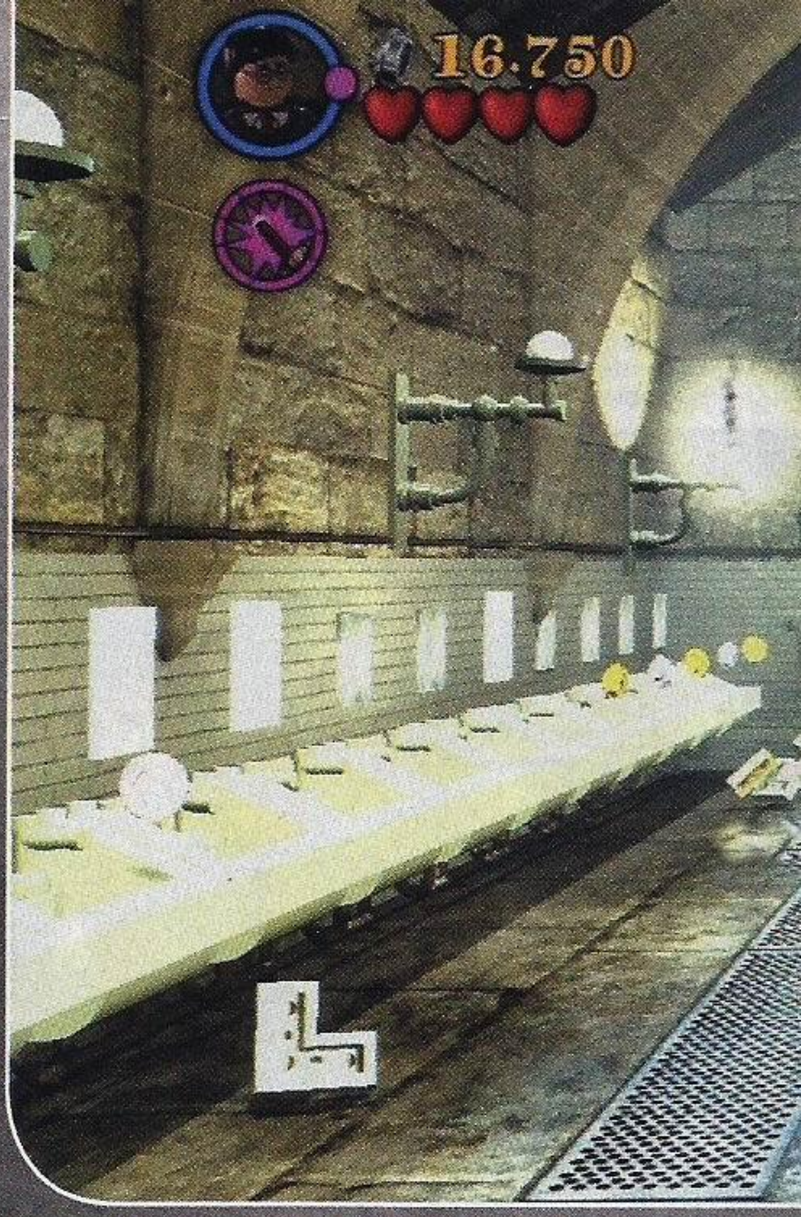
**GULASH:** Dzieciaki niespecjalnie chciały grać w LEGO Indiana Jones – ojcom chcącym zakosztować rozkoszy grania z potomstwem pozostawały Gwiezdne Wojny i oczywiście Batman. Teraz dochodzi Harry Potter, w którym dzieciarnia (i nie tylko) jest przecież rozkochana niemożebnie. To bardzo dobra gra, najlepsza właśnie w kanpowym coopie. Potknięcia przy Lego Indy 2 Traveller's Tales mają już za sobą. I tylko szkoda, że nie jest zlokalizowana. **8/10**

Ekspansja legoludków trwa w najlepsze. Te małe, plastikowe stworzenia wyeksploatowały do reszty światy Gwiezdnych Wojen, wycisnęły ostatnie soki z filmów o doktorze Jonesie, nie dały spokoju nawet samemu Mrocznemu Rycerzowi. Teraz plaga rozłazi się po Szkole Magii i Czarodziejstwa w Hogwarcie. Tak na marginesie, w redakcji wszyscy jesteśmy zgodni, że kiedy ukaże się LEGO Twilight, świat się skończy w kwiku i sromocie. Majowie przewidzieli premierę tego tytułu na 21 grudnia 2012 roku, ale my mamy wiarę w ludzi i lekce sobie ważymy te wróżby. Wróćmy jednak do Harolda Garncarza. Jak studio Traveller's Tales poradziło sobie z uniwersum, na punkcie którego oszalały miliony młodszych (i starszych w sumie też) czytelników?

### KLOCEK W HOGWARCIE

Poprzednia odsłona klockowej serii, LEGO Indiana Jones 2, była lekkim potknięciem przy pracy. Pomysł z wprowadzeniem tak zwanych hubów był maksymalnie dezorientujący i wiele dzieciaków autentycznie miało problem z ogarnięciem, co właściwie trzeba zrobić, aby popchnąć akcję do przodu. Starsi gracze i/lub fani filmów o niepoprawnym archeologu z samą progresją problemów może nie mieli, za to konfudowani byli sposobem prezentacji fabuły i tym, co wyczynili z materiałem źródłowym autorzy. Seria przypadkowych wydarzeń i poprzekręcanych scen nie miała sensu nawet dla tych, którzy filmy z Indym wykuli na blachę.

LEGO Harry Potter naprawia oba te błędy (no, nie dosłownie – fani Indy'ego nadal nic nie skumają). Hub jest już tylko jeden i tak, jak w starszych grach z serii, służy jako interaktywny selektor poziomów, które posegregowane są na tablicach w dobrze widocznym i oczywistym miejscu. Poza tym, w głównym hallu Hogwartu i okolicznym miasteczku Hogsmeade załatwić można podstawowe sprawunki, czyli zakup nowych postaci, czarów i takich tam wesołości. Zresztą, przy pierwszym przechodzeniu gry huba oglądać wcale nie trzeba. LEGO Potter prowadzi gracza od misji do misji, ciąg wydarzeń jest w miarę logiczny i nawet ktoś tak (mocno) średnio obeznany z uniwersum młodego czarodzieja, jak ja, nie ma problemów z ogarnięciem, co, jak i dlaczego. Poziomów jest 25, ale „przestrzeń" pomiędzy nimi wypełniona jest serią innych, pomniejszych miejscówek, w których potrafi być całkiem sporo do zrobienia. Żeby młodszy gracz nie miał problemów z wyczajeniem, gdzie powinien się udać, aby popchnąć grę do przodu, wprowadzono postaci przyjaznych duchów, które poprowadzą go do następnego poziomu. Jako że droga do nich wypełniona jest ciekawymi miejscami, pomniejszymi zagadkami, czy po prostu rzeczami do rozwalenia – słowem: mnóstwem rozpraszaczy, ducha łatwo stracić z oczu. Bez obaw jednak, zostawia on po sobie ślad z klocków, więc zagubić się po prostu nie sposób.



Nowa LEGO-gra jest nie tylko bardziej przystępna i przyjazna graczowi, ale też ciekawiej zaprojektowana, niż poprzedniczka. Seria wydarzeń, których jesteśmy czynnym świadkiem, wciąga jak bagno swoją różnorodnością – i to pomimo tego, że nie opuszcza za bardzo ram określonych przez system rozgrywki znany z wcześniejszych gier. Harry uczy się czarów, uczęszcza na „wykłady", ściera się z bossami, buduje, rozwiązuje zagadki, ściga się, zwiedza i bierze udział w mini-gierkach. Nie sposób się od tego oderwać i znudzić, a mówi Wam to sas, było nie było – koń stary. Dzieciaki frajdę mają jeszcze większą, a ogólne podobieństwo mechaniki gry do tej znanej z poprzedniczek, sprawia, że młodsi dusiciele pada czują się jak ryby w wodzie. Ryby, którym nowości dawkowane są ostrożnie i umiejętnie. Naprawdę pełen jestem podziwu, jak zgrabnie autorom udało się połączyć tradycję serii z nowymi patentami. Jeżeli zaś grający zatnie się na którejś z nowych zagadek, zawsze można liczyć na starą, sprawdzoną strategię walenia wszystkim po wszystkim, rozwiązanie na pewno w końcu się pojawi. Skoro przy rozwalaniu rzeczy jesteśmy – L:HP zadowoli nawet koczkodana z zaawansowanym ADHD. Rozwalić/zapalić/zbudować/przesunąć/podrzucić/opuścić/podnieść oraz popsuć i naprawić da się tutaj chyba wszystko. Wysiłek zaś nagradzany jest albo deszczem mamony, albo tajnym przejściem tudzież kolejnymi przedmiotami i zagadkami do zmaltretowania.

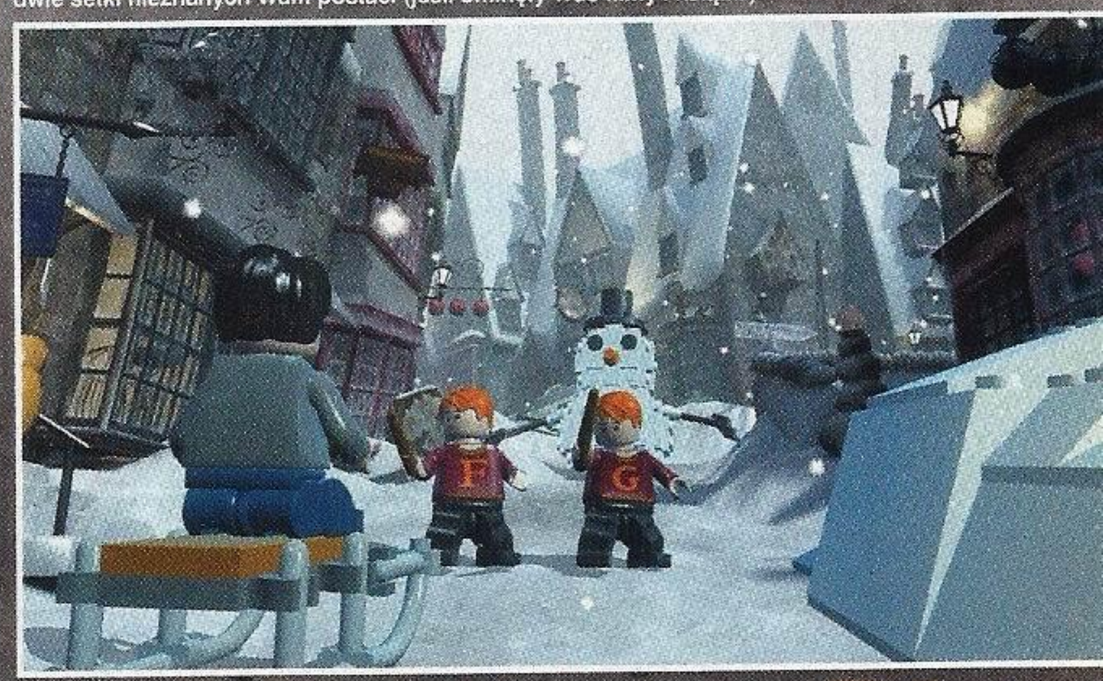


**PĘDZENIE MAGICZNEGO NAPOJU** Czasami, aby popchnąć akcję do przodu, trzeba upichcić magiczny wywar. Zdobycie (z reguły trzech) składników eliksiru wymaga rozwiązania odpowiedniej liczby minizagadek, czyli otrzymujemy taką jakby konstrukcję szkatułkową. Ciekawy, wzbogacający rozgrywkę pomysł.

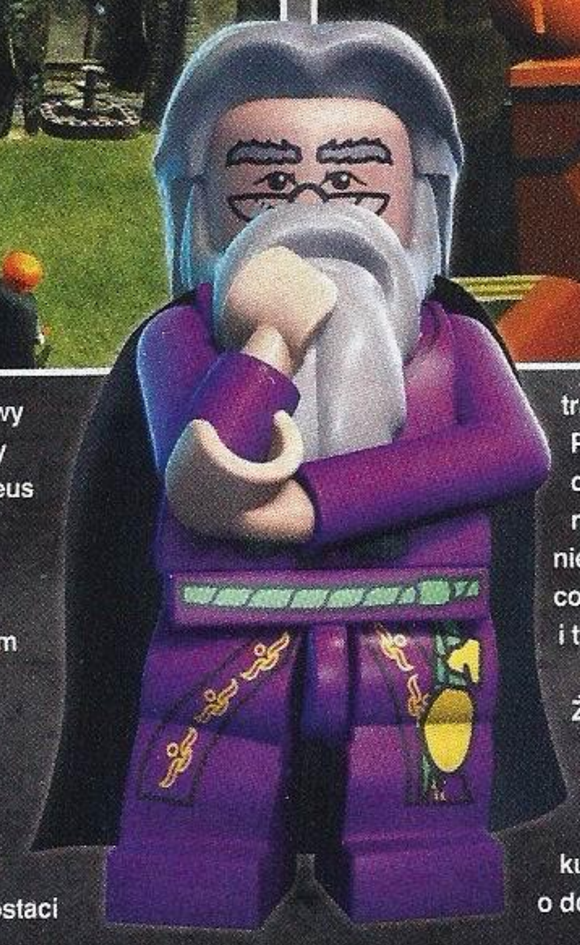
### ŁADNY KLOCEK

Oprawa audiowizualna, jak w poprzednich tytułach z serii, wymyka się standardowej ocenie. Traveller's Tales znaleźli sobie wygodną niszę, w której prosta grafika jest nie tylr wadą, co wręcz zaletą. Legoludki imitują postaci ludzkie tylko ogólnym układem kończyn, więc nikt nie ma zamiaru liczyć porów na ich nosach – choćby dlatego, że te małe gamonie nosów nie mają. Mimo wszystko, autorzy mnóstwo pracy włożyli w ożywienie plastikowych ludków i zanimowanie ich tak, by samą ekspresją swoich ciałek nadrabiały braki w dialogach. Postacie w LEGO Harry Potter animowane są w uroczy sposób, co sprawia, że cała sztuczność zabawkowego świata ulatuje gdzieś, a gra wciąga, jak każdy produkt z wyższej półki. Na potrzeby

**PIERWSZE CZTERY LATA** Gra skupia się na wydarzeniach, które miały miejsce w pierwszych czterech książkach (a dokładniej: filmach, bo to one są bazą dla L:HP). Przygotujcie się więc na starych znajomych, albo prawie dwie setki nieznanych Wam postaci (jeśli ominęły Was filmy i książki).



**BRZYDAL** Ten niebieski typ to troll, który rozpirzył damską toaletę. Świnia. Harry musi rozwalić sufit i używając czaru lewitacji ciskać w brzydala kawałami legogruzu. Walka nie jest specjalnie trudna, wymaga tylko odrobinki pomyślunku. Bossów jest w grze oczywiście dużo więcej.



świata pani Rowling, standardowy zestaw pokurczów rozbudowany został o modele specjalne. Rubeus Hagrid, sporej postury brodacz, przedstawiony jest w grze adekwatnie. Wyższy o połowę od pozostałych postaci, z bujnym owłosieniem gębowym, jest nie do pomylenia z żadnym innym legoludkiem. W ogóle autorzy odważnie wyszli poza ramy narzucone przez standardowe kształty duńskich klocków i bez obaw stworzyli nowe modele postaci czy zwierząt tam, gdzie było to konieczne. Być może odrzuci to hardkorowych fanów LEGO (na Belenosa, są w ogóle tacy ludzie?), ale różnorodność gry tylko na tym zyskuje. Poza tym hardkorowi fani uniwersum Pottera też mają swoje prawa, hehe. Tła i efekty specjalne (zwłaszcza te ozdabiające czary) nie są „klockowe" i prezentują poprawny poziom, do którego ciężko się przyczepić. Jedyną wadą grafiki, która rzuciła mi się w oczy, jest okazjonalny screen tearing, czyli problem trapiący serię LEGO od zawsze.

Pozostałe technikalia autorzy ogarnęli wyśmienicie i takich na przykład zwolnień animacji nie uświadczycie (zresztą, z tego co wiem, młodsi odbiorcy gier klatek i tak nie zwykli liczyć).

Z dźwiękiem jest po staremu. Żadna z postaci nie odzywa się nawet słowem, wszechobecne są za to chrumknięcia, mamrotanie i tym podobne niearty-kułowane dźwięki. Ciężko mówić o dobrej lub złej grze aktora, który w ten sposób wybrzusza się przed mikrofonem, ale taki już urok legoludków. W większości przypadków zdaje to jednak egzamin i tylko czasami ktoś mniej obeznany z uniwersum Pottera może mieć problemy ze zrozumieniem „osochozi jakby". Inna sprawa, że w tej akurat grze rozumieć fabuły nie trzeba. Pozostałe dźwięki są na swoim miejscu, klocki brzęczą, zwierzątka wydają adekwatne odgłosy, a wokół wciąż coś buczy, muczy i grzechocze. Nie ma czasu na nudną ciszę, plastikowy świat żyje pełnią życia. Muzyka jest żywcem wyjęta z filmów i tylko czasami potrafi wejść na nerw, uparcie zapętlając jakiś motyw.

**AUTORZY MNÓSTWO PRACY WŁOŻYLI W OŻYWIENIE PLASTIKOWYCH LUDKÓW I ZANIMOWANIE ICH TAK, BY SAMĄ EKSPRESJĄ SWOICH CIAŁEK NADRABIAŁY BRAKI W DIALOGACH**

## KLOCEK KOŃCOWY

Podsumowując, seria dała susa do przodu. Nie jest to może kierunek rozwoju, który bym sobie dla niej wymarzył – czyli odmiany LBP, która wytworzyłaby wokół siebie podobną społeczność sieciową i pozwalałaby na nieskrępowaną twórczość klockową. Przeciwnie, tę drogę Traveller's Tales olali kompletnie – nie dość, że nie ma żadnego trybu, w którym można by budować dowolne konstrukcje z klocków, to jeszcze nie uświadczymy sieciowego multiplayera. Nie można jednak nie docenić ogromnej pracy, jaką autorzy włożyli w zbalansowanie rozgrywki zarówno pod młodego, jak i starszego odbiorcę. Dlatego tytuł sprawdza się tak dobrze, kiedy zasiąść do niego z własną dziatwą lub młodszym rodzeństwem. Zastosowany dynamiczny split-screen sprawdza się genialnie, a zagadki są tak zbalansowane, by nie uśpić dorosłego, ani nie sfrustrować małolata. I wcale nie trzeba być fanem Harry'ego, żeby dobrze bawić się z tą grą. Ona jest klasą sama w sobie. ■■

**OCENA** **8.5/10**

+ DOBRZE ZBALANSOWANA, NOWE POMYSŁY
- BRAK ONLINE, BRAK EDYTORÓW

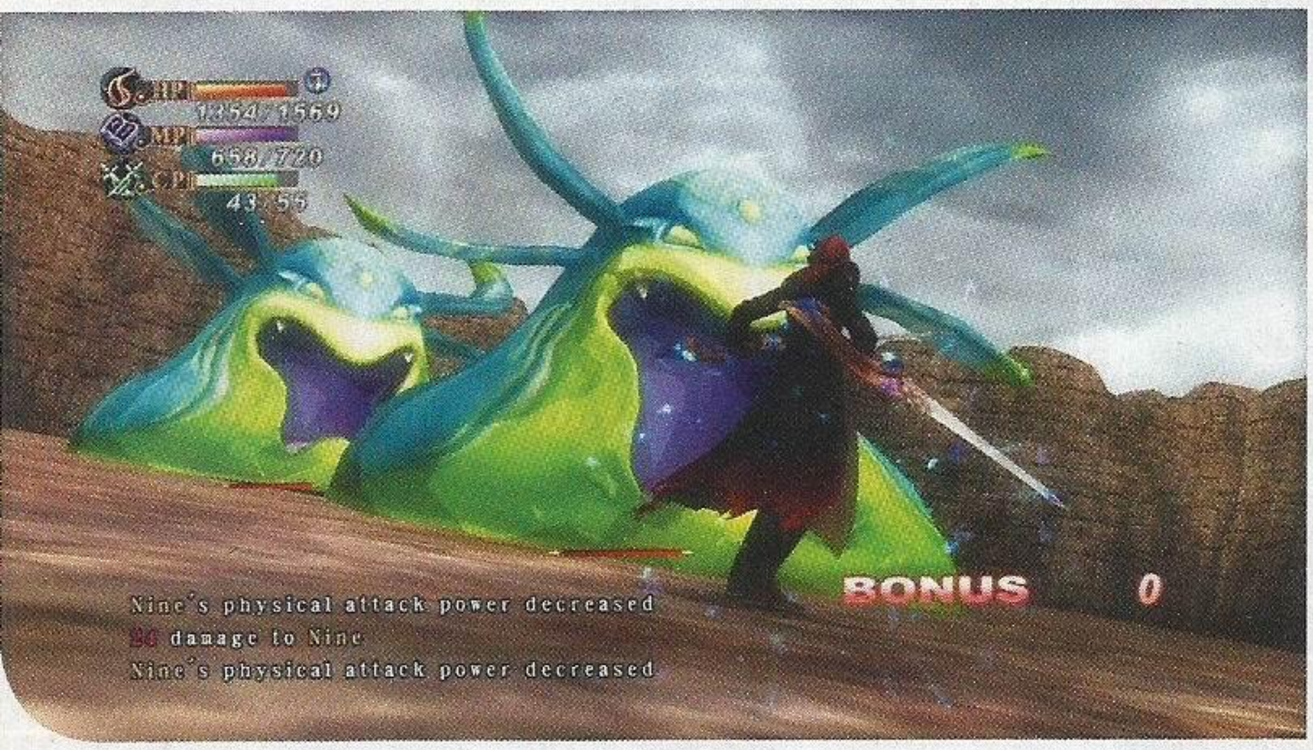
**TRAVELLER'S TALES ZNÓW W FORMIE!**

### ABRA-MAKABRA

Jedną z nowości wprowadzonych w L:HP jest system czarów, którymi posługują się legoludki. Czary przełącza się bumperami a ich zestawy odróżniają postaci – np. czarem specjalnym Rona jest przyzwanie szczura, który może dotrzeć w niedostępne innym miejsca. Umiejętne operowanie czarami jest kluczem do rozwiązania wielu zagadek: lewitacja umożliwia między innymi budowanie lub naprawianie konstrukcji z klocków, a świecąca gała à la Gandalf odstrasza potwory albo strzela magicznym pociskiem. Czarów jest mnóstwo, dlatego zagubionych przy doborze magii wspomoże przycisk kontekstowy

**BIEDA** Wysoki poziom doświadczenia daje dostęp do potężnych zaklęć. Potężnych w nazwie. Kilka rozbłysków na ekranie to wszystko, co ma do zaoferowania Last Rebellion.

**PRZERWA NA KAWĘ** Walka dłuży się niemiłosiernie. Wybieranie ciosów, zaklęć, potem kolejności celów i czekanie, aż postać łaskawie doczołga się do przeciwnika. Zmiana bohatera. I powtórka cyklu.



**KRÓTKI WYROK** Na szczęście (dla mnie) gra jest stosunkowo krótka. Można ją skończyć w około dziesięć godzin. Kiepsko jak na jRPG.

# LAST REBELLION

## PRODUCENT CHYBA POMYLIŁ PLATFORMĘ

txt: FAX

**PLAYSTATION 3**

- Wydawca: Nippon Ichi
- Producent: Hitmaker
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Ciekawe kiedy cierpliwość Faxa się wyczerpie i rzuci padem o ścianę... Na szczęście oprócz Last Rebellionów trafiają się też Final Fantasy. To brzydka i niestety niezbyt fajna gra. 4/10

Każdy gracz ma swoje ukochane gatunki gier. Ja od lat uwielbiam jRPG i po prostu nie mogę przejść obojętnie obok tych wszystkich dziwactw z Japonii, które pożerają setki godzin mojego wolnego czasu. Niestety, czasami moja miłość jest wystawiana na ciężką próbę.

Teraz, gdy sięgam pamięcią do pierwszych chwil z Last Rebellion, mogę napisać, że już wtedy miałem pewne podejrzenia i złe przeczucia. Zdziwiło mnie to, że gra nie zaatakowała mnie na początku mocnym wprowadzeniem, a jedynie kilkoma, co prawda ślicznymi, ale nieruchomymi obrazkami. Przyjąłem po prostu, że to taka konwencja. Brak normalnych rozmów, a jedynie rysunki bohaterów i przewijający się tekst. Z czasem zrozumiałem, że cała fabuła została rozrysowana na nudne, powtarzające się w nieskończoność szkice, które służą tu jako scenki przerywnikowe. Co z nich wynika? W sumie niewiele, bo scenariusz jest prosty do rozszyfrowania, jak skrót jRPG. Dwóch braci, jeden z lekka narwany, ale dobry i szlachetny. A drugi cichy, zdystansowany i przesiąknięty złem do szpiku kości. Taki układ na szachownicy szybko musi doprowadzić do tragedii, więc ginie i prawy król, i jeden z jego synów. Ten dobry oczywiście. I to akurat jeden z najlepszych momentów Last Rebellion, bo śmierć głównego bohatera to zawsze spore zaskoczenie. Nie mniejsze niż to, że sekundę później dzielny Nine powraca do życia. I tutaj kolejna niespodzianka. Od tej chwili dzieli on duszę z dziewczyną o imieniu Aisha, która miała nieszczęście wpaść w wir braterskich porachunków. I w tym miejscu muszę zakończyć moje umiarkowane zachwyty, bo od tego momentu Last Rebellion staje się sztampową i do bólu klasyczną walką ze złem, z ratowaniem świata w tle.

### ZGADNIJ GDZIE TRAFIĆ

Fabuła może i nie należy do najbardziej oryginalnych, a sposób narracji i nieszczęsne obrazki, sugerujące niski budżet produkcji, nie rzucą

Was na kolana, ale to w sumie jedyny plus gry. Niestety, cała mechanika i rozgrywka to bardzo bolesne nieporozumienie. Wszystko dlatego, że „zabawa" polega na bieganiu po pustych arenach, pełnych identycznych przeciwników i szukaniu kluczowych miejsc. W sumie o każdym jRPG można to napisać, ale w Last Rebellion – po pierwsze – naprawdę jest pusto. Nie ma miast, wiosek, ludzi, targowisk, knajp, nic nie ma po prostu. A po drugie, system walki zanudzi Was na śmierć. Tak wolnego i pozbawionego dynamiki mechanizmu jeszcze nie widziałem. Na polu walki zawsze jest jedna postać, bo skoro bohaterowie dzielą się duszą, to nie mogą pojawić się równocześnie. Brak drużyny w sytuacji, gdy wrogowie zawsze atakują kupą, jest sporym problemem.

Starć nie ułatwia też system walki. W sumie bardzo je utrudnia. Otóż każdy przeciwnik ma strefy trafień, czyli głowę, korpus i kończyny, które należy zaatakować w odpowiedniej kolejności. Dzięki temu postać zadaje dodatkowe obrażenia. Początkowo ciężko zorientować się we wskaźnikach oraz procentach i potrzeba sporo szczęścia, by rozgryźć ten mechanizm, a sytuację utrudnia fakt, że każdy cios zjada punkty ruchu. Jakby tego było mało, potwory nie giną po zmasakrowaniu ich paska HP, bo Aisha musi je jeszcze przegonić specjalnym zaklęciem. Pojawia się

tu również dylemat, bo z kolei Nine z powalonych monstrów może wyssać punkty HP i MP, co jest o tyle ważne, że chłopak i dziewczyna dzielą się paskiem energii. Nie polecam jednak zbyt często ryzykować, bo przeciwnicy szybko regenerują siły, a wtedy walka zaczyna się od nowa.

### SZTUKA ZANUDZANIA

Recenzję podporządkowałem fabule i walce, bo na dobrą sprawę LR składa się tylko z tych dwóch elementów. Zapomnijcie o dodatkowych zadaniach, czy zwiedzaniu miast, wszystko sprowadza się do niekończącego się pasma długich walk. Żmudnych, trudnych i kompletnie pozbawionych grywalności. Lista ataków, czarów i przedmiotów wypełniłaby kilka bibliotek, ale korzystanie z nich to droga przez mękę. Brak jakiejkolwiek dynamiki powoduje, że standardowy pojedynek może trwać nawet dziesięć minut, a każda plansza roi się od niezwykle chętnych do walki przeciwników. I szkoda tylko, że podobnego entuzjazmu nie wykażą gracze, którzy powinni omijać Last Rebellion szerokim łukiem. ■■

**OCENA 4.0/10**

**+ KILKA ŚLICZNYCH OBRAZKÓW, POCZĄTEK SCENARIUSZA**
**– SYSTEM WALKI, GRAFIKA, BRAK DYNAMIKI, USYPIAJĄCA**

**NAJNUDNIEJSZY JRPG WSZECH CZASÓW**

### To PS3 czy PSP?

**Tak, oprawa graficzna to zdecydowanie poprzednia generacja konsol. W sumie nawet na PlayStation Portable, Last Rebellion nie otrzymałby wysokiej oceny za stronę wizualną. Poziomy są puste i kiepsko zaprojektowane, tekstury podłoża przypominają gry wydawane dziesięć lat temu, a animacja ciosów i zaklęć rozczula niskim poziomem. Wszystko w tej grzej jest brzydkie, topornie wykonane i niegodne PlayStation 3. Początkowo chciałem regulować jakość obrazu, bo wystraszyłem się, że to telewizor się psuje. Nie, ta gra po prostu tak źle wygląda. Jedynie obrazki ze scenek potrafią zachwycić. Przynajmniej za pierwszym razem, bo za trzydziestym podejściem doprowadzają do szału.**

txt: GULASH

**PLAYSTATION 3**

- Wydawca: HelloGames
- Producent: HelloGames
- Liczba graczy: 1-2 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** W dalszym ciągu wolę „duże" gry od popierdółek z PSN i XBLA, ale Joe Danger naprawdę pokazuje pazur. Przypomina nieco Trials HD z Xboxa 360, ale tak jak wspomniał Gulash ma inny, rozczulający klimat. To także pozycja pomyślana o graczach, którzy lubują się w biciu rekordów. Taki trochę dawny Tony Hawk's Pro Skater w innych realiach. Bardzo, bardzo fajne. 8/10

# JOE DANGER

## UWAGA! NIEBEZPIECZNIE WCIĄGA!

Joe był niegdyś najlepszym kaskaderem na świecie, aż straszliwa kontuzja, odniesiona w wyniku źle wykonanego triku, wyeliminowała go na długie miesiące. Po rekonwalescencji jest gotowy na dalsze bicie rekordów. Tyle, że jego skill nieco zardzewiał i potrzebuje pomocy gracza...

Wsiadamy na motocykl i śmigamy wraz z Niebezpiecznym przez liczne trasy, bynajmniej nie wyścigowe – to pełne hopek, przeszkadzajek i ciekawostek tory przeszkód. Na każdej z tras znajduje się pewna liczba zadań do wykonania; na przykład trzeba dotrzeć do mety mieszcząc się w limicie czasowym, natrzaskać określoną liczbę punktów, czy zebrać małe gwiazdki. Za wykonane zadania otrzymujemy dużą gwiazdę, a określona liczba tychże otwiera kolejny poziom.

Może trochę na wyrost, ale można spróbować porównać model fizyki w Joe Danger do LittleBigPlanet. Jest pewna bezwładność w kierowaniu wyrzuconą w powietrze maszyną, ale dzięki temu w locie można wyczyniać istne cuda; pętle, piruety, triki pokroju Supermana, czy graby i przekładańce. W zasadzie można wyprowadzić dość karkołomną, acz w moim przekonaniu prawdziwą tezę, że Joe Danger to w istocie zakamuflowana platformówka. Co z tego, że na motorze – dzięki temu levele w grze są takie, jakie są. Pełne niespodzianek i znajdek.

Jeszcze jedną zaletą wyczynów kaskadera jest niezwykle przyjemny, cukierkowy i wręcz rozczulający klimat tej pozycji. Zaczynając od ciepłych, radosnych barw, przez wygląd samego bohatera, a na oprawie audiowizualnej kończąc. Jednak przede wszystkim, gra daje niemal szczenięcą radochę z pokonania trasy. Tak, tak, znów kłania się LittleBigPlanet. JD ma także to coś, co powoduje, że chce się spróbować jeszcze raz, by zdobyć większą liczbę punktów. A potem jeszcze raz i jeszcze jeden... Aż robi się druga w nocy. Kolejne trasy stają się coraz bardziej skomplikowane i wymagają niezłej gimnastyki palców na padzie, ale tylko wtedy, jeśli gracz chce wykręcić naprawdę konkretny wynik. Do zwykłego zaliczenia levelu wystarczy kilka podejść. Niemniej, niektóre rekordy graczy z całego świata – bowiem w grze znajduje się online'owa tablica wyników – wprawiają w osłupienie i aż szkoda, że nie można obejrzeć replayów ich przejazdów. Warto też zaznaczyć, że dla amatorów grzebania przygotowano fajnie zrealizowany edytor tras.

Joe Danger warto mieć w swoich zbiorach, przyda się kiedy wpadnie kumpel z czteropakiem, doskonale sprawdzi też jako klasyczny przerywnik od dużych tytułów. Szczerze mówiąc, ostatnio zagrywam się wieczorami (bardzo późnymi, bo praca nad numerem plus World Cup plus rodzina = masakra) głównie w tę grę. I pomyśleć, że stworzyło ją czterech facetów. Dajcie im zarobić – niech się rozwiną, bo mają potencjał. ■■

OCENA **9.0**/10

**+ CUDOWNA FIZYKA, LECIUTKI KLIMACIK, CASUALNA I CORE'OWA**
**– PRZYDAŁYBY SIĘ REPLAYE NAJLEPSZYCH PRZEJAZDÓW**

CACUSZKO – JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER NA PSN

XBOX 360
XBOX fun day
Podlesice/Kroczyce
27-29 sierpnia 2010

Wielkie odliczanie rozpoczęte.

**Ogłaszamy miejsce i datę Xbox Fun Day 2010 – wakacyjnej imprezy dla wszystkich miłośników grania na konsolach.**

Tym razem spotkamy się w ostatni weekend sierpnia (**w dniach 27-29**) w miejscowości **Podlesice leżącej** na **Jurze Krakowsko –Częstochowskiej**. W tym roku zmieniliśmy nieco zasady uczestnictwa w zlocie.

Aby móc zapewnić najwyższy poziom organizacyjny oraz maksymalną frajdę uczestnikom **Xbox Fun Day 2010**, postanowiliśmy ograniczyć liczbę zaproszonych na zlot graczy do 500 osób. Jak zdobyć zaproszenie na naszą imprezę?

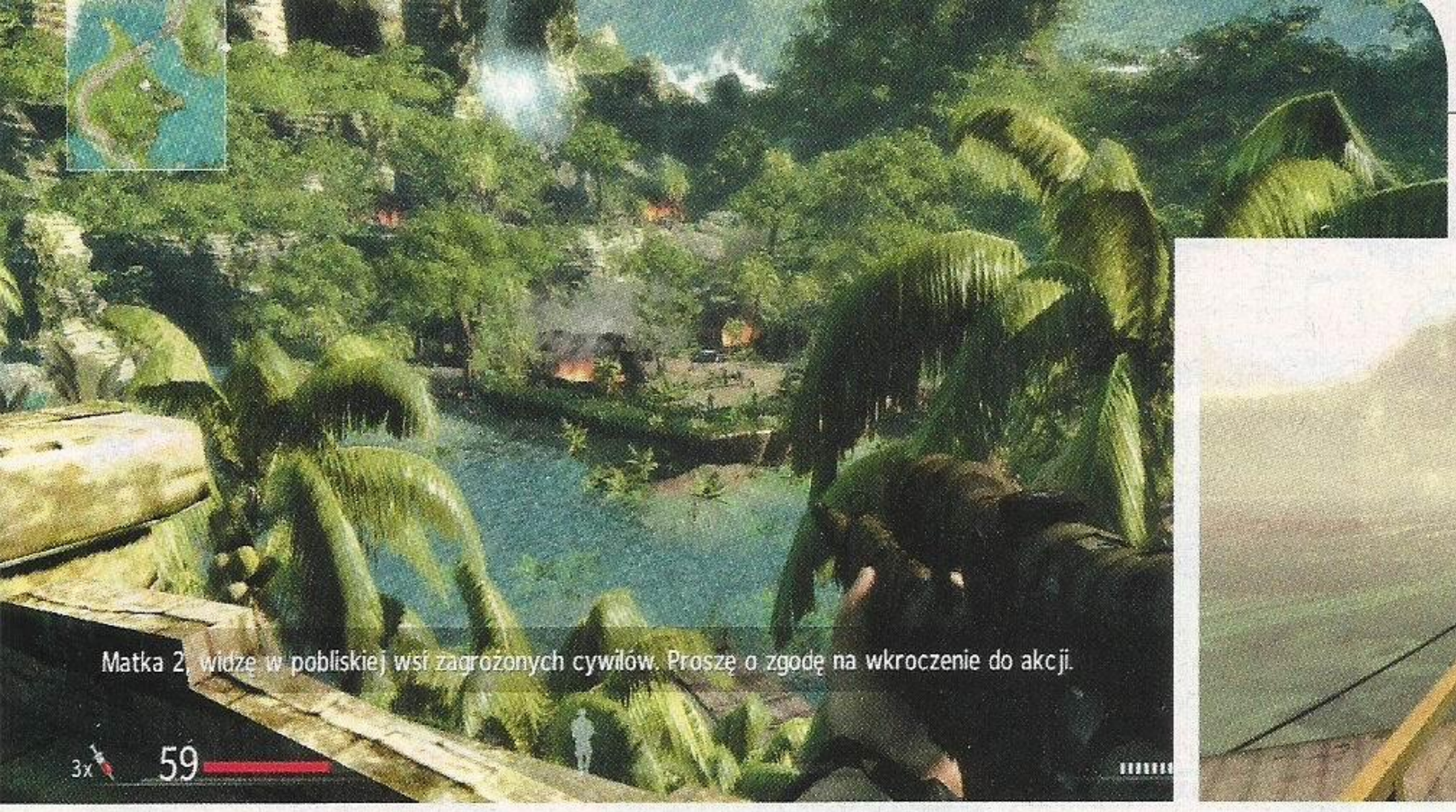
Wystarczy odwiedzać oficjalną stronę internetową **www.xfd2010.pl**, a także regularnie śledzić naszych patronów medialnych: miesięcznik Neo Plus, serwis www.gry-online.pl czy program Allegra emitowany na kanale TV4. To właśnie tam rozdamy w konkursach wszystkie zaproszenia.

Wygraj pierwsze 20 zaproszeń już teraz!

Jesteś czytelnikiem Neo Plus i byłeś na poprzednich imprezach Xbox Fun Day?

To super, bo możesz wygrać zaproszenie na tegoroczną imprezę. Wystarczy, że prześlesz swoją aktualną fotkę z najnowszym N+ i zdjęcie z dowolnej imprezy Xbox Fun Day.

Na wasze maile czekamy pod adresem **redakcja@neo-plus.pl** do końca **lipca 2010** roku.



**WIĘCEJ AKCJI** Sniper to nie tylko czajenie się w krzakach, ale też strzelanina na szynach, obrona miejscówki za pomocą działka stacjonarnego i zwykła sieczka.

# SNIPER: GHOST WARRIOR

txt: MIELU

**XBOX 360**

- Wydawca: CityInteractive
- Producent: CityInteractive
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Jeśli wierzyć propagandzie City Interactive, Sniper: Ghost Warrior to największa produkcja w historii firmy, z budżetem trzech milionów złotych. Dobrze, że firma rozwija się i próbuje zaistnieć także na konsolach. Jednak dlaczego z fpsem? To prawda, gra jest zróżnicowana, miejscami bardzo ładna, ma kilka fajnych patentów, ale konkurencja na tym polu jest OGROMNA i trzeba spróbować zaatakować jakimś nowym patentem, a nie kalką sprawdzonych rozwiązań. Jak choćby próbuje Bulletstorm. 6/10

## MOŻE NIE OD RAZU W STOPĘ, ALE OD BYCZEGO OKA BARDZO DALEKO

Polska strzelanka na X360 i to za 99 złotych? Przecierałem oczy ze zdumienia, gdy Gulash wręczył mi Snipera do recenzji, bo – wstyd się przyznać – choć słyszałem o tej grze, szybko pozbyłem się jej z pamięci. Domyślam się, że nie ja jeden tak postąpiłem, bo Ghost Warrior jest tworem firmy City Interactive, która do tej pory tworzyła i wydawała gry niskobudżetowe. Po Sniperze nie spodziewałem się niczego dobrego, dlatego szybko przestałem się nim interesować. Wyszło tak, że zagrać musiałem, i w sumie nie żałuję, bo choć nie jest to pierwszoligowa strzelanka, nawet nieźle bawiłem się przy niej przez tych kilka godzin. Choć jeden bug doprowadzał mnie do szewskiej pasji.

### SNAJPER I SPÓŁKA

Głównym bohaterem gry jest, tadaaam, snajper. Kto by się spodziewał? Przeraziłem się, gdy pierwszy raz zerknąłem przez lunetę. O co chodzi z tymi wszystkimi wskaźnikami? Otóż, autorzy Snipera chcieli odrobinę urzeczywistnić rozgrywkę poprzez zmuszenie gracza do brania pod uwagę różnych zmiennych przed oddaniem strzału – siły wiatru, odległości od celu i związanego z tym efektu Coriolisa, tętna bohatera, itp. W rzeczywistości dopiero na wysokim poziomie trudności strzelanie ze snajperki jest niełatwe, bo na normalu wystarczy przymierzyć, jak w każdej innej strzelance i ewentualnie kilka razy pociągnąć ze spust, gdyby pocisk za pierwszym razem nie sięgnął celu.

Z symulatorem snajpera ma to niewiele wspólnego, ale Ghost Warrior symulatorem nigdy nie zamierzał być, i dobrze, bo w przeciwnym wypadku zabawa polegałaby na siedzeniu godzinami w krzakach i wyczekiwaniu na dogodny moment, by oddać jeden strzał. Tymczasem po kilku misjach okazuje się, że Sniper ma ambicje stania się polskim odpowiednikiem Call of Duty. Głównym bohaterem jest snajper Tyler Wells, ale często wydarzenia obserwujemy – i czynnie bierzemy w nich udział – z perspektywy innego żołnierza. Chwytamy wtedy za karabin i szturmujemy pozycje wroga wdając się w otwartą walkę. To znaczy, trzeba się chować, by nie dać sobie odstrzelić czachy, ale zupełnie zmienia się charakter gry i nie chodzi o czajenie się w krzakach, ani strącanie celów po cichu z daleka, dzięki czemu nie jest nudno.

Spodobało mi się, że pozostali bohaterowie nie są totalnie z innej bajki, a biorą udział w tej samej misji, co Tyler. Trzeba na przykład oczyścić teren, żeby później jako Wells przebiec tamtędy nie będąc niepokojonym przez wrogów. Nie miałem tego poczucia, co w Call of Duty, że postacie są od siebie za bardzo oderwane i nie mają ze sobą nic wspólnego.

### ŁADNA ALE PUSTA

Przez cudownie zielone palmy przebijają się promienie słoneczne, widoczność na kilkanaście kilometrów, w oddali widzę plażę, przystań i piękną wodę. Normalnie Crysis. Strzelam z karabinu w drzewo. Nic się nie dzieje. Atakuję je nożem, później to samo robię z trawą i innymi elementami otoczenia. Nic. Tylko beczki wybuchają, ale też przychodzi im to z trudem. Normalnie kryzys. Sniper może i ładnie wygląda, jednak interakcja z otoczeniem praktycznie nie istnieje, więc radziłbym się wstrzymać ze stwierdzeniami, że oto Crysis doczekał się konkurencji i to na dodatek z Polski. Tym bardziej, że autorom nie udało się wyeliminować kilku widocznych błędów. Zdarza się to rzadko, niemniej partnerzy SI potrafią teleportować się o kilka metrów. Nie chcecie widzieć, jak skokowo obracają się przeciwnicy, gdy zorientują się, że ich kolega zarobił headshota. Ile tam jest klatek animacji? Cztery? O przenikaniu obiektów czy hełmach zostających w powietrzu po zdjęciu wroga headshotem nawet nie chce mi się gadać. Przyznam, że grając przymykałem oko na te niedociągnięcia, bo jeśli psują one zabawę, to w niewielkim stopniu. Sniper jednak poległ w moich oczach, gdy okazało się, że przeciwnicy mają superwzrok.

Skradam się odziany w kamuflaż, więc z daleka muszę wyglądać jak krzak, a tu nagle dostaję kulę. Rozglądam się, patrzę przez lunetę i nie widzę wroga. I znowu obrywam, i znowu – cały czas, aż muszę się schować, bo zaraz zginę. Co się okazuje? Przeciwnik stojący dobrych trzysta albo i więcej metrów ode mnie nagle wyczuł, że jestem w pobliżu, podniósł karabin i gdy tylko otworzył ogień od razu trafił! To jest chore, bo kamuflaż działa tylko wtedy, gdy gra tak chce i w takiej sytuacji mogę przejść nawet kilka metrów obok wroga, a on mnie nie dostrzeże. Przeważnie jednak dostaję kulę z karabinu od ziomka stojącego gdzieś hen daleko, który nie miał prawa mnie zauważyć. Po co w ogóle bohaterowi karabin snajperski, skoro nie daje żadnej przewagi nad przeciwnikami? Najgorsze zostawiłem na koniec. Otóż wrogowie często nawet we mnie nie celowali, strzelali gdzieś w bok, a ja i tak obrywałem!

Czy ktoś w ogóle tę grę testował? Mam co do tego wątpliwości. Ten błąd wypacza sens zabawy w snajpera. Ja wiem, że SI w tej grze ssie, więc trzeba było wymyślić jakiś handicap dla wrogów, żeby utrudnić graczowi życie, ale bez przesady. Właśnie dlatego siódemki być nie mogło. Może następnym razem. ■■

**OCENA 6.5/10**

**+ O DZIWO STRZELANIE Z DALEKA WCALE NIE JEST NUDNE**
**– SOKOLI WZROK WROGÓW I OGRANICZAJĄCE SKRYPTY**

DOBRE, BO POLSKIE? BEZ ŻARTÓW, PROSZĘ

### Swoboda ograniczona

**Najlepsze są misje, gdy trzeba po cichu przekradać się za plecami przeciwników, czołgając się tuż obok wroga czułem dreszczyk emocji. Cieszyć się zabawą nie pozwoliły mi skrypty – gra jest na nich oparta aż do przesady i czasami po prostu nie wolno nikogo zabić, nawet jeśli znajduje się daleko od kumpli, a ja używam tłumika. Nie wolno i już, bo z niewiadomych powodów włącza się alarm i w ułamku sekundy bohater wytapuje cały magazynek. Od kogo? Dlaczego tak szybko został dostrzeżony? Głupie to, aż się grać odechciewa.**

**WSTRZYMAJ ODDECH** wciskając gałkę analogową. Czas na moment zwalnia, celownik przestaje latać po całym ekranie, można oddać szybkie, celne strzały.

# EARTHWORM JIM HD

## MIŁOŚNICY KRÓW NIE MAJĄ TU CZEGO SZUKAĆ

txt: FAX

**XBOX 360, PS3**

- Wydawca: Interplay
- Producent: Gameloft
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Jima poznałem jeszcze na mojej pierwszej konsoli, czyli na poczciwej Mega Drive, którą zakupiłem dla Mortal Kombat 2 i NBA Jam, a która pokazała mi jak fascynujący jest świat gier video (bo w Polsce grało się wtedy wyłącznie na komputerach). Wbrew pozorom to właśnie glista Jim otworzył drzwi Shiny do wielkiego świata, a Dave Perry za zyski ze sprzedaży gry, a potem licencji (w USA emitowano nawet serial animowany o przygodach Jima) sprawił sobie domek nad oceanem i helikopter. I na zdrowie, Dave – ważne, że odświeżony Jim jest tak samo świetny, jak kiedyś, szczególnie w kanapowym koopie. Przeciwnicy, pomysły, klimat na plus. Dla mnie bomba. 8/10

Ta gra nie mogła się udać. Dżdżownica głównym bohaterem? Sami musicie przyznać, że to wybitnie głupi pomysł. Jednak zespół Shiny Entertainment wiedział, że kontrowersyjna dżdżownica w kosmicznym skafandrze, uzbrojona w pistolet i poczucie humoru, przyjmie się wśród graczy.

Nie pytajcie mnie skąd David Perry to wiedział, bo zakładam, że takie pomysły przychodzą w najmniej oczekiwanych momentach, a ich pochodzenie musi być kosmiczne. Być może było tak, jak z serią Pikmin. Shigeru Miyamoto siedział w swoim ogródku i doznał ogrodniczego olśnienia. Tak można tłumaczyć sobie pomysł z dżdżownicą, ale skąd wzięły się krowy, szaleńcy z kosmosu i inne zwariowane patenty? Chyba lepiej dłużej się nad tym nie zastanawiać, bo najważniejsze, że Earthworm Jim okazał się wielkim sukcesem i został wydany między innymi na takich zabawkach, jak Mega Drive, Sega CD, GameBoy, czy GameBoy Advance. Po latach skąposzczet przeżył drugą młodość na telefonach komórkowych, a popularność w końcu sprowadziła go na PSN i Xbox Live Arcade. Czy warto było czekać piętnaście lat?

Tak, zdecydowanie tak! To nadal jedna z najlepszych klasycznych gier platformowych wszech czasów. W dodatku Earthworm Jim to teraz Earthworm Jim HD, co oznacza, że oprawa graficzna została odświeżona. Dżdżownica wygląda teraz po prostu bosko, a animacje, kolorystyka i projekty poziomów zachwycają. Ich różnorodność jest ogromna, choć gra nie tłumaczy, czemu miejscówki zmieniają się jak w kalejdoskopie. Fabuła jest po prostu bardzo umowna – obowiązkowa księżniczka do uratowania, nie mniej obowiązkowe zło do pokonania i naturalnie bohater, który ma tego wszystkiego dokonać. Choć tym razem nie będzie sam, bo dorzucono kooperację dla maksymalnie czterech graczy oraz dodatkowe poziomy.

Earthworm Jim HD ma wszystko, czego fan platformówek potrzebuje do szczęścia. Mnóstwo tu skakania, strzelania i zwariowanych akcji, choć ze sporym zdziwieniem przyjąłem sterowanie. Dopracowano grafikę, ale nikt nie pomyślał o zmianach w rozgrywce. Kontrolowanie dżdżownicy jest archaiczne (np. nie można strzelać i skakać równocześnie) i na pewno przydałby się też sensowny samouczek. W końcu wielu graczy jest nowych w temacie, a skoro większość pomysłów jest z lekka szalona, to często można utknąć. Nie zmienia to faktu, że warto zagrać i trzeba zagrać. Jim wygląda fantastycznie, bawi do łez, a ratowanie świata w jego towarzystwie jest świetną zabawą. ■■

OCENA **8.2/10**

+ ODŚWIEŻONA GRAFIKA, HUMOR, KOOPERACJA NAWET DLA CZTERECH OSÓB
– STEROWANIE, KILKA ARCHAIZMÓW W ROZGRYWCE

**KAŻDY MA PRAWO BYĆ BOHATEREM, NAWET DŻDŻOWNICA**

## DOOM II

▶ Xbox 360 (XBLA) // id Software // 800 MSP

**W tej grze wszystko jest legendarne. Tytuł, bohater, przeciwnicy, bronie, poziomy. Ciężko doprawdy znaleźć bardziej klasyczną produkcję. Być może dlatego producent nie zmienił oprawy graficznej. Czy da się grać w takiego niedopałka?**

Tak, tak, wcale nie zamierzam się Doomem zachwycać. Po prostu... Nie mogę. Doom II wygląda, jak trylion lat temu, co naturalnie wzrusza i przywołuje wspomnienia krwawej rzeźni sprzed wieków, ale nie może się dzisiaj podobać. Klasyczna strzelanina zestarzała się bardzo, bardzo brzydko, choć jestem w stanie ją usprawiedliwić. Doom II nie mógł dostać oprawy HD, bo nie byłby to wówczas Doom II. Jeżeli ktoś wyda ten tytuł na X720 za kilka lat, to i tak w oryginalnej grafice. Inaczej po prostu nie można, bo zmiany zniszczyłyby klimat. Jednak z drugiej strony, jeżeli ktoś nie grał w ten tytuł wiele lat temu, to teraz zwyczajnie niech się do niego nie zbliża. Lepiej posłuchać wspomnień kolegów, którzy zarwali dziesiątki nocy, mordując i walcząc w kultowych labiryntach. I właśnie ta grupa starych wyjadaczy może, jeśli zechce, ponownie skosztować dzieła id Software.

Doom II został wzbogacony o kilku wrogów, dodano ponad trzydzieści poziomów, ale najlepsze jest to, że można zagrać w kooperacji i w trybie deathmatch. Ba, znajdziecie tu nawet split screen dla czterech osób. Pod względem funkcjonalności jest naprawdę bardzo dobrze. Niestety, mechanika rozgrywki jest – podobnie jak grafika – archaiczna i ciężko przerzucić się na taką zabawę po Modern Warfare lub Bad Company. Ustawienie przeciwników wywołuje śmiech na sali, ciężko się celuje, reakcje potworów budzą uśmiech politowania, a projekty poziomów są tak przestarzałe, że zastanawiam się, jak mogłem się nimi niegdyś zachwycać.

Ocena dla Doom II to tak naprawdę starcie przeszłości z rzeczywistością. Wiadomo, że czasami lepiej pozostać przy wspomnieniach, niż ponownie sprawdzić je w akcji. Po kilkunastu latach Doom II wywołuje krótką refleksję nad gatunkiem strzelanin, ale żeby w to grać? Tylko dla największych fanów, którzy dzięki temu poczują się jak w czasach swojej młodości. W końcu wiadomo, że wtedy wszystko było lepsze. I to wszystko już, niestety, nie wróci. ■■ **Fax**

**6.5/10**

## BEN 10 AF: THE RISE OF HEX

▶ Xbox 360 (XBLA) // Black Lantern Studios // 800 MSP

**W Ben 10 Alien Force: The Rise of Hex główny bohater może przemienić się między innymi w takie kreatury, jak Swampfire, Brainstorm, Big Chill, Humungousaur, Echo Echo, czy Spider Monkey. Dzięki mocy transformacji będzie mógł ocalić świat. Nie mówcie, że Was to nie rusza?**

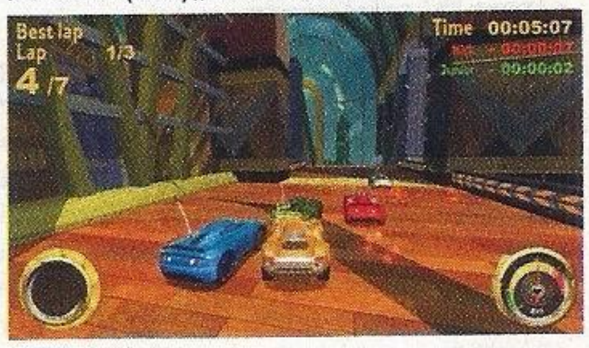
Jeżeli nie macie kilku lat, tylko kilkanaście lub kilkadziesiąt, to faktycznie Ben 10 Alien Force nie jest dla Was. Jestem jednak przekonany, że znajdziecie młodszego brata, kuzyna, czy własnego dzieciaka, który ogląda w telewizji kreskówkę Ben 10 Alien Force i chciałby się wcielić w bohaterskiego chłopca. I właśnie dlatego musicie przeczytać ten tekst. Dzięki niemu nie poczujecie dziecięcego wzroku, który będzie w Was wzbudzał poczucie winy.

The Rise of Hex jest grą bardzo słabą. Teoretycznie to prosta platformówka, więc nikomu nic się nie powinno stać w trakcie zabawy. Jednak gra wcale nie jest łatwa – sterowanie pozostawia sporo do życzenia, a poziom trudności jest trochę za wysoki, jak dla młodego odbiorcy. Jednak najgorsza jest nuda, a dzieciaki nie lubią się nudzić. Nie ma nic gorszego na świecie, niż znudzone dziecko. Niestety, powtarzające się otoczenie i brak sensownego wykorzystania kosmicznych transformacji rozkładają ten tytuł na łopatki. Nawet najmłodsi fani Alien Force nie oglądają tych samych odcinków po pięć razy. A właśnie takie wrażenia czekają na nich w tej grze. ■■ **Fax**

**3.5/10**

## THINGS ON WHEELS

▶ Xbox 360 (XBLA) // Load Inc. // 800 MSP




**ModNation Racers to doskonały przykład gry, której twórcy mieli dobry pomysł. I nie tylko. Zdawali sobie również sprawę, że muszą coś zrobić, by wyróżniać się w tłumie podobnych produkcji. Udało im się, dzięki czemu nie tylko zarobili na podręczniki dla własnych dzieciaków, ale i uszczęśliwili najmłodszych graczy na całym świecie.**

Niestety, w przypadku Things on Wheels nie mogę nic takiego napisać. Gra w pierwszych chwilach zapowiada się na radosną wyścigówkę, właśnie w stylu ModNation Racers, ale szybko okazuje się, że lekka atmosfera i kolorowa grafika to jednak za mało na takie porównania. Wszystko dlatego, że w Things on Wheels nie ma za grosz oryginalności. W końcu nie raz jeździliście malutkimi samochodzikami, które ścigały się wśród mebli kuchennych, czy salonowych. I w sumie nie miałbym problemu z kolejnym tytułem, wykorzystującym patent z Micro Machines, ale Things on Wheels jest zwyczajnie nudne. Wrażenie prędkości nie istnieje, modele samochodów są drętwe, a otoczenie to jak plac zabawek dla dziewczynek. A to w końcu wyścigi. Domena chłopców.

Model jazdy jest zręcznościowy, trasy zostały tak zaprojektowane, żeby każdy gracz pobawił się w szukanie własnych skrótów, a split screen i multiplayer to na pewno plusy Things on Wheels. Gorzej, że ciężko będzie znaleźć chętnych na taką zabawę. Konkurencja dawno odjechała, a ta gra nadal odpala silnik. Bez powodzenia. ■■ **Fax**

**4.0/10**

## BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW

▶ Nintendo DS // Mistwalker

**Blue Dragon wciąż pozostaje dla mnie nierozwiązaną zagadką. Wydany jedynie na konsolę Microsoftu japoński erpeg spod devkitów ojca Final Fantasyj był całkiem niezły, ale z wielu przyczyn nie osiągnął wielkiego sukcesu.** Co prawda kilkaset tysięcy sprzedanych sztuk zadowoliło Sakaguchiego, ale czemu kolejne odsłony lądują na DS-ie, którego użytkownicy raczej nie mieli styczności z oryginałem? Odpowiedź jest prosta – bo tutaj ląduje większość japońskich tytułów, choć z drugiej strony nadal nie mam pojęcia, czemu nie można powalczyć o graczy PlayStation. Znowu dostajemy bardzo dobrą grę, która mimo niedawnej premiery zdążyła zniknąć w tłumie, bo konkurencja na handheldzie Nintendo przypomina zgubienie się w tłumie pędzącym po przecenione masażer do tyłka w markecie. Nie ma łatwo.

Tym razem zmiany poszły jeszcze dalej, niż w BDPlus, walki w Awakened Shadow rozgrywane są w czasie rzeczywistym, więc oprócz kombinowania przydaje się refleks. Mało tego, granie samemu oznacza ograniczanie sobie zabawy, bo najnowsza odsłona wyraźnie stawia na kooperację i gra nabiera rumieńców dopiero w przypadku połączenia trzech konsolek. To dlatego wreszcie możemy stworzyć własnego bohatera od zera i zdecydować o jego znakach szczególnych w dowodzie. Nie ma co ukrywać, że w Polsce mogą występować delikatne problemy ze znalezieniem osób chętnych do wspólnych bitew, ale z pomocą przychodzi internet. Na pewno nie warto interesować się nowym Blue Dragonem, jeśli zamierzacie grać samemu.

Główny wątek zwyczajnie nie potrafi zainteresować, a nudne zadania poboczne rozmieniają fabułę gry na dobre. Co z tego, że początkowo byłem zaciekawiony, czemu zniknęły cienie wszystkich postaci, skoro i tak ogromną ilość czasu spędzałem na zleceniach nie poruszających historii do przodu. Wspomniane zmiany w walce dodają kolorytu, bo wreszcie trzeba się zmieścić w pewnym okienku czasowym, ciosy są odpowiednio podkoloryzowane, a przyzywani pomocnicy to ciągle świetne urozmaicenie. Niektórzy mogą narzekać, że zbyt mało tutaj erpega, a zbyt dużo siekaniny, ale patrząc na ostatnie klasyczne japońskie gry z tego gatunku, ani przez sekundę nie żałowałem wprowadzonych zmian. Szkoda tylko, że Sakaguchiemu nie udało się tchnąć w Awakened Shadow odrobinę więcej duszy. Ujdzie w tłumie. ■■ **Gonzo**

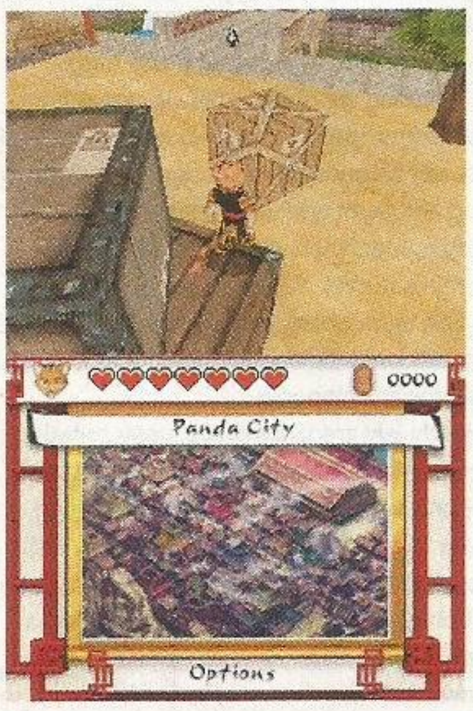
**7.3/10**

## LEGEND OF KAY

▶ Nintendo DS // JoWood Interactive

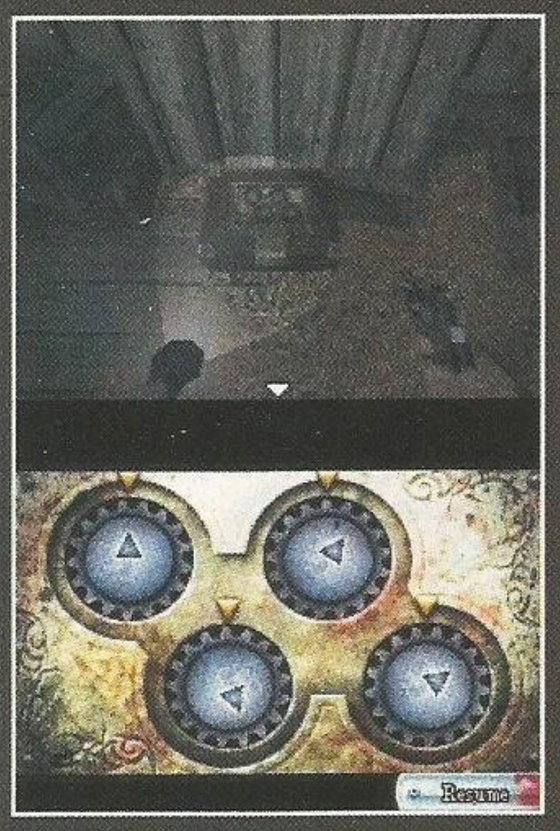
**Bulszoty dotykają w równym stopniu konsol przenośnych, a Legend of Kay jest tego świetnym przykładem. Rok temu autorzy dali o sobie znać wypuszczając do internetu kilka obrazków z ich nadchodzącej gry na DS.** Przeładowanych efektami i kolorami, ale przede wszystkim – sugerującymi jakość oprawy, do której finalny produkt nawet się nie zbliża. Dodając do tego przekładanie premiery i kolejne obietnice, czuję się nabity nie w butelkę, ale jeszcze bardziej ciasną i niewygodną solniczkę.

Wcielenie się w przedstawiciela kotów broniących swej krainy przed najazdem goryli nie było może moim marzeniem przy siadaniu do gry, ale zawsze to jakaś odmiana. Nie obiecywałem sobie niczego po tej historyjce i może dlatego się nie zawiodłem. Dialogi zacząłem pomijać w pierwszych minutach zabawy, a od braku czytanych dialogach niedługo zacznę dostawać wysypki. Gra to połączenie dość biednej zręcznościówki z bardzo uproszczonym rozwojem postaci, w dodatku z naciskiem na skakanie i zbieranie wiszących w powietrzu dziwnych przedmiotów. Już początek zabawy nie zwiastuje niczego dobrego, kiedy błądzimy po miejscówkach pustych, jak lokale wyborcze w wakacje. Olbrzymim grzechem autorów jest spowolnienie wprowadzenia, które ciągnie się w nieskończoność i skutecznie próbuje zniechęcić do gry. Potem z Legend of Kay zaczyna wykluwać się całkiem przeciętny tytuł, szczególnie kiedy wreszcie przestajemy być prowadzeni za rączkę i możemy zacząć po prostu przechodzić grę. Wiem, brzmi absurdalnie.




Kay najbardziej lubi walczyć swoim przydużym mieczem, choć wymiany ciosów wyglądają drętwo, czym się specjalnie nie wyróżniają na tle innych animacji. Szacunek może budzić wielkość miejscówek, ale widziałem już sporo tytułów na handhelda Nintendo, które dużo lepiej potrafiły zagospodarować pustą przestrzeń. Czasem mam problem z domyśleniem się intencji autorów dłubiących przy takich średniakach, ale chyba nie warto doszukiwać się w tym jakichś głębszych idei. Dzieci kochają zwierzęta, nie narzekają na uproszczenia, jak dorośli i nie mają wygórowanych wymagań, więc wydawca zapewne liczył, że uda mu się drogo opchnąć grę zrobioną małym kosztem. Cóż, tym razem to nie przejdzie. ■■ **Gonzo**

**5.4/10**



# DEMENTIUM II

## OTO DO CZEGO PROWADZĄ REFORMY SŁUŻBY ZDROWIA

txt: GONZO

NDS

- Wydawca: Southpeak
- Producent: Renegade Kid
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

**GULASH:** Fajny klimat, niezle wykonanie. Już pierwsze Dementium pokazało, że chłopaki z Renegade Kid znają się na kodowaniu jak mało kto, a ich kolejna gra – Moon – to jedna z moich ulubionych na DSa. Aż strach pomyśleć co nowego stworzą na 3DSa! 7/10

Wakacje raczej nastrajają do spędzania mniejszej ilości czasu z konsolą, a jeśli już, to do sprawdzania letnich, rozluźniających, ciepłych i do przesady kolorowych gier. Może być to klasyka z automatów, zabawna zręcznościówka albo odprężający racer. Jak dobrze, że przy Dementium II zdecydowano się na przeciwny kierunek, bo dzięki temu ograne chwyty thrillerowe oddziałują jeszcze silniej i mimo krótkich wieczorów warto się postarać, by wykroić z nich nieco czasu na urlop w szpitalu psychiatrycznym.

### PACJENT PRZEŻYŁ. NIESTETY

Podobnie jak w oryginale, główny bohater już na początku dowiaduje się, że właśnie została na nim przeprowadzona skomplikowana operacja mózgu, ale wszystko powinno być pod kontrolą. Pierwsza zasada emerytów brzmi „nigdy nie ufaj lekarzom" i tutaj sprawdza się wyśmienicie. Ja też dość szybko zacząłbym podejrzewać, że coś jest jednak nie tak, skoro pielęgniarka w windzie zamienia się w wizji w krwiożercze zombie, a rośli ochroniarze nie prowadzą mnie na przytulną salę z wyjściem do ogrodu, a do prisonbreakowatej celi z widokiem na zaszczany sedes. Wprowadzenie do gry jest błyskawicznie, omamy z każdą sekundą przybierają coraz bardziej realną formę i w zasadzie nie wiadomo, czy postrzegane otoczenie to jeszcze rzeczywistość, czy już wytwór pięknie uszkodzonego umysłu. Nie muszę dodawać, że kolejnym etapem zwyrodnienia są wyłażące z każdego kąta maszkary z olbrzymimi ostrzami w klatkach piersiowych, przewiercone łańcuchem i obrzygujące toksyczną cieczą wszystko wokół, które w sumie przypominają optymistyczną wersję szkolnych nauczycieli, ale to przecież żadne pocieszenie.

### DOPRAWIONE FLACZKI

Silnik gry został ponownie dopieszczony, DS znakomicie radzi sobie z widokiem z pierwszej osoby, gra świateł i płynna animacja pozwalają wtopić się w świat opętańczych krzyków i pełnych gaci. Autorzy poszli po rozum do głowy i wreszcie przechodząc grę trafimy na masę różnorodnych miejscówek, można korzystać z latarki bez chowania pistoletu, a fajniejsze egzemplarze broni białej nareszcie budzą respekt. Walki z szefami są za to długie i przewidywalne, ale ostatnie lata nas niestety do tego przyzwyczajają. Dłużyzny odbijają się czkawką na klimacie, któremu zdecydowanie bliżej do thrillera, niż horroru. To nie Dead Space. Jako klimatyczna strzelanina Dementium II sprawdza się więcej niż dobrze, inni developerzy mogą się uczyć optymalizacji kodu, a właściciele DS-ów znowu będą mieli krew na rękach. ■■

OCENA **8.0/10**

+ KLIMAT, PŁYNNOŚĆ, CHĘĆ PRZEŻYCIA
− MIEJSCAMI MONOTONNA, PRZEWIDYWALNI BOSSOWIE

POSTĘPUJĄCA DEMENCJA

**ZARYS FABUŁY** to cała fabuła, chciałoby się powiedzieć, widząc jak potraktowana została historia w grze. Jest zły typek, któremu trzeba dokopać i córki Boga Czasu, które trzeba uwolnić. I tyle. Żadnej głębi w tym nie ma.

# PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

## TYTUŁ TEN SAM, ALE GRA ZUPEŁNIE INNA

txt: MIELU

**PSP**

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft Quebec
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MARCELLUS:** Platformówko-przygodówka, w której się człowiek ani razu nie zatnie, nie przeklnie przynajmniej tuzin razy developerów do szóstego pokolenia wstecz, a swego manuala nie przyrówna do ułomnego małża, nie jest warta wydanych pieniędzy. Oczywiście to wszystko przy założeniu, że nie jest to spowodowane ociężałym sterowaniem czy kiepską pracą kamery. A tutaj poniekąd niestety tak właśnie jest. Ale i tak warto zagrać, bo tak naprawdę, Księcia nigdy mało. No chyba, że są to jakieś crapowate strategie, które perfidnie wykorzystują sławę perskiego zawadiaki. 6/10

PSP nie nazywa się Portable dlatego, że docelowo miały na nią ukazywać się porty (konwersje) gier z konsol stacjonarnych, choć czasem w to wątpię, widząc liczbę tytułów przeniesionych z HD-genów na tego handhelda. Osobiście nie mam nic przeciwko dobrym konwersjom, w Dante's Inferno wolałem grać na PSP, mimo to ucieszyłem się, gdy okazało się, że Prince of Persia: The Forgotten Sands z Zapomnianymi Piaskami ma wspólny tylko tytuł i postać głównego bohatera. To dwie kompletnie inne gry, czyli dwa razy więcej grania dla fanów PoPa, ale przede wszystkim liczy się fakt, że ekipa Ubisoft Quebec mogła skupić się na doszlifowaniu rozgrywki pod kątem przenośnej konsoli. W efekcie gra jest bardzo dobra, należy do ścisłej czołówki platformerów na PSP i gdyby nie przeciętne walki, nudne starcia z bossami oraz kilka koszmarnie trudnych fragmentów, z przyjemnością wystawiłbym ósemkę.

### PLATFORMOWE SZALEŃSTWO

Gra jest platformówką 2D, choć wykonana została w pełnym 3D, czyli tak samo, jak w przypadku Shadow Complex. Przez większość czasu akcja pokazana jest z boku, ewentualnie pod lekkim kątem, co nadaje głębi obrazowi, ale Książę wciąż porusza się tylko w górę i w dół oraz na boki. Kamera czasami się porusza, na przykład ustawia się nad głową bohatera, gdy ten schodzi w głąb szybu, jednak zdarza się to trochę zbyt rzadko, jak na mój gust.

Książę skacze po platformach, huśta się na drążkach, biega po ścianach, wspina się robiąc wall-jumpy. Wszystko na swoim miejscu, ale nie byłaby to gra z serii Prince of Persia, gdyby zabrakło możliwości manipulowania czasem. Nie ma opcji przewijania, więc po złym skoku traci się życie, jest za to spowalnianie i przyspieszanie czasu dla wskazanych obiektów. Co to oznacza?

Przyspieszając czas można sprawić, że sypiący się ze ściany delikatny strumień piasku zmieni się w wiązkę o mocy zdolnej przebić ścianę albo przesunąć kamienny blok, na którym stoi Książę. Spowalnianie z kolei umożliwia zatrzymanie zabójczych mechanizmów w stylu ostrzy wychodzących z podłogi, gdy na nią stanąć, albo huśtającej się drewnianej belki z ostrymi kolcami. W Zapomnianych Piaskach w wersji na HD-geny można zamienić wodę w stały obiekt, na przykład wodospad w ścianę, po której da się przebiec. Tutaj zwalniając bieg czasu, da się to samo zrobić z piaskiem.

Wokół bohatera kręci się mała kolorowa kulka – to Helem, córka Boga Czasu. Automatycznie podlatuje do jednego elementu otoczenia lub przeciwnika i tylko na nim można w danym momencie użyć jej mocy. Jeśli więc trzeba zamrozić kilka strumieni piachu, żeby zrobić z nich drążki, po których przeskoczy Książę, sytuacja staje się skomplikowana. Należy zamrozić jeden i wskoczyć na niego, rozbujać się, wyskoczyć w kierunku drugiego i w locie nacisnąć L (zatrzymanie czasu), żeby go zestalić. Wymaga to szybkości, a robi się bardzo trudne, gdy jednocześnie trzeba unikać pułapek. Na szczęście Helem zazwyczaj ustawia się we właściwym miejscu, choć zdarzało się, że gdzieś odlatywała i bohater ginął, bo nie mogłem użyć jej mocy.

### CIĘŻKO, CORAZ CIĘŻEJ

Bawiłem się doskonale przez pięć godzin, dzięki zabawom z czasem elementy platformowe nawet przez chwilę mi się nie nudziły. Niestety, pod koniec gry poziom trudności rośnie do tak kosmicznego poziomu, że zaciąłem się w jednym miejscu na niemal trzy godziny. Nie chodziło nawet o wspinaczkę i używanie mocy Helem. Książę musiał uciekać przed wielką kamienną kulą, a w tym czasie cały poziom się zapadał, więc nie dało się na dłużej zatrzymać. Musiałem nauczyć się co do sekundy, w którym momencie wykonać skok, kiedy rzucić się panterką przed siebie i tak dalej. Problem w tym, że bohater ma tylko kilka żyć, a gdy się je wyczerpie, gra cofa się do checkpointa – nie wiem dlaczego ustawiono go przed dwiema (krótkimi, ale zawsze) animacjami, których nie da się wyłączyć i walką z czterema przeciwnikami. Samo dotarcie do tamtego miejsca było męczące, więc każda nieudana próba ucieczki przed kulą jeszcze bardziej frustrowała.

I wiecie co? To nie koniec, bo później znowu trafiła się taka sekcja z walącym się poziomem. Może trochę łatwiejsza, ale jednak zatrzymałem się na kilkanaście minut. Poczułem się jakbym cofnął się o piętnaście lat i grał w hardcore'owy japoński tytuł – na domiar złego na PSP, które nie jest przecież najwygodniejszą konsolką do gier wymagających megazręczności.

Mimo wszystko, brawa dla Ubisoftu. Właśnie takich gier potrzebuje PSP. Dla miłośników platformówek to pozycja obowiązkowa. Przez kilka godzin dobrze się bawiłem, zawiodła tylko końcówka. ■■

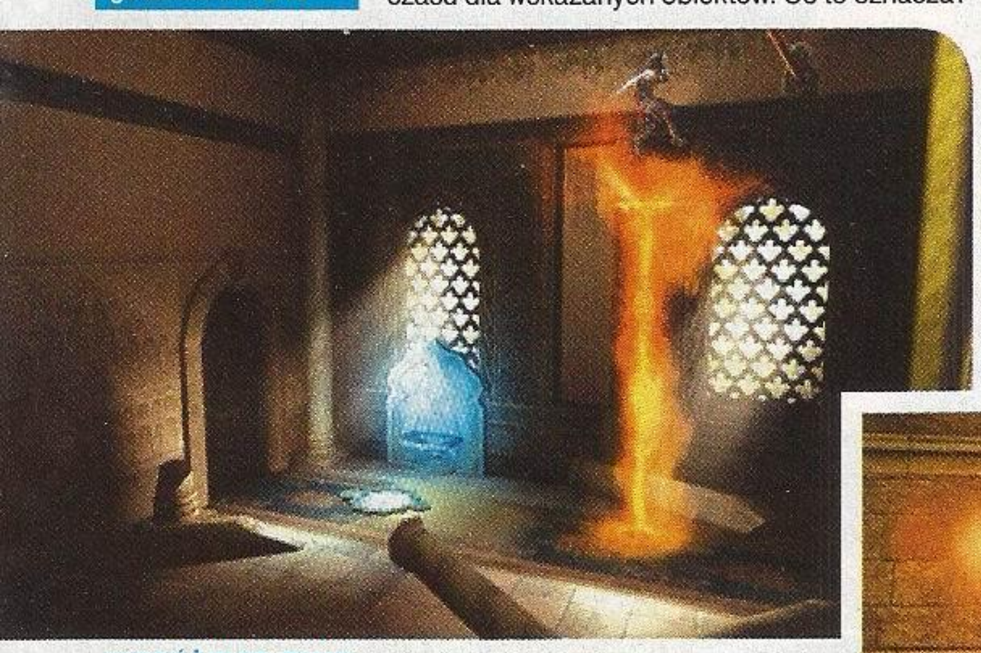
OCENA 7.3/10

➕ MANIPULOWANIE CZASEM
➖ ŹLE ZBALANSOWANY POZIOM TRUDNOŚCI

TA WIOSNA NALEŻY DO KSIĘCIA

### Śpiąc przy szabelce

**Bossowie są słabi, a walki z nimi krótkie i niezbyt pomysłowe. W ogóle walki są nędzne w tej grze, każdego przeciwnika da się zamrozić i przyłożyć mu nieblokowalnym atakiem, który zdąży się naładować w czasie, gdy ofiara pozostanie nieruchoma. Gdy tylko mogłem chwytałem wrogów i rzucałem ich na pułapki, żeby nie musieć się z nimi bić. Cztery, może pięć rodzajów przeciwników z czego jeden to latający żuk, to trochę mało, a każdy ma jeden atak, który w kółko stosuje, więc wszystkie potyczki wyglądają tak samo – blok, kontra, atak i po krzyku.**



**PODRÓŻ W NIEZNANE** Miejscówki niby jakoś związane są z fabułą, ale generalnie chodziło tylko o to, by Książę miał gdzie się popisać zręcznością. Klimaty pustynno-zamkowe to PoPowy standard.

txt: sasori

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: SEGA
- Producent: Obsidian
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■□□□
DESIGN ■■■■□□□□□□

**MARCELLUS:**
**W Gadający Głowach znajdziecie wiele wyjaśniającą wypowiedź jednego z członków ekipy robiącej Alpha Protocol. Zgadzam się z nią w całości – ta gra w ogóle nie powinna się ukazać, co najwyżej za kilka miechów zagościć w Martwych Pixelach. Niestety, została wypuszczona na rynek, a ja dziwię się nie tylko niektórym ocenom, jakie zostały wystawione przez innych recenzentów, ale nawet osądowi sasa, zwłaszcza przychylnej opinii o fabule, którą według mnie jest wyjątkowo debilna i tylko system dialogów się broni. Od biedy. Grałem z prawdziwym bólem. 3/10**

# ALPHA PROTOCOL

## FALSTART OBSYDIANOWYCH

Obsidian to ekipa dobrze znana każdemu miłośnikowi cyfrowych RPG. Chłopaki popełnili sequele do dwóch bomb zrzuconych przez BioWare, a mianowicie Knights of The Old Republic II i Neverwinter Nights II. Obecnie są w trakcie smażenia kolejnej kontynuacji wielkiego hitu, czyli Fallout: New Vegas, wygląda więc na to, że łatka rzemieślników od sequeli przylgnie do nich na dobre. Sytuację tę zmienić miał Alpha Protocol, obsydianowe dziecko od A do Z, hołubione przez kilka ostatnich lat i wydane przed miesiącem, w nieco większej ciszy niż się spodziewaliśmy. Niestety, szanse na to, że za miesiąc ktokolwiek będzie pamiętał o tej grze są znikome, a jej sprzedaży nie pomoże nawet pseudo-ogórkowy sezon. Obsydianowe dziecko wygląda bowiem tak, jakby ktoś porzucił je w lesie gdzieś w połowie drogi, a wcześniej mocno trzepnął w berecik, przestawiając kilka klepek. Czy znajdą się chętni, aby upośledzoną sierotę przygarnąć?

Alpha Protocol najłatwiej opisać, jako połączenie Mass Effect z przygodami Jasona Bourne'a. Głównym bohaterem gry jest niejaki Michael Thorton, agent super tajnej, rządowej organizacji Alpha Protocol. Jego zadaniem jest działanie wszędzie tam, gdzie stawka jest zbyt wysoka, by ryzykować wtopę. Dlatego chłopak ma dostęp do najlepszych, często futurystycznych gadżetów i topowych szkoleń – na przykład takich, które uczą jak manipulować ludźmi. Nad Michaelem przejmujemy kontrolę w trakcie dość zaskakującej rekrutacji w szeregi AP, ale cała historia opowiedziana jest na zasadzie retrospekcji i konstrukcją przypomina nieco to, czego doświadczaliśmy na przykład w Hitman: Blood Money. Tyle że tutaj mamy wielki wpływ na to, jak potoczy się fabuła – i nie jest to bynajmniej przesadą.

Konsekwencje mają nie tylko standardowe wybory, które podejmiemy w dialogach i kluczowych momentach misji, ale nawet takie – wydawałoby się marginalne – akcje, jak odnalezienie garści informacji na jakimś skitranym komputerze czy styl, w jakim ukończymy bieżące zadanie.

Jako przykład niech posłuży misja polegająca na dobraniu się do skóry pewnego arabskiego jegomościa. Jednym z pierwszych zadań prowadzących do jego zadu jest mały sabotaż w niewielkiej bazie wojskowej. Akcję można wykonać po cichu i szybko, zdobywając szacunek i późniejszą pomoc prowadzącego nas informatora. Można nieco zboczyć z kursu i bez hałasu usunąć paru mocniejszych goryli Araba, co uszczupli potem jego obstawę w kulminacyjnej strzelaninie. A jeśli zadziałamy, jak klasyczny ramboid i rozniesiemy wszystko w pył (z obowiązkową pieśnią na ustach), ostatnia misja stanie się trudniejsza, bo lekko spanikowany boss zaciągnie więcej mięsa do ochrony. Takich smaczków jest tutaj naprawdę całe mnóstwo i, co ciekawe, reperkusje podjętych decyzji mogą nas dotknąć w najmniej oczekiwanym momencie, po kilku godzinach gry. Dzięki temu AP jest grą, którą z powodzeniem można przejść kilka razy i za każdym podejściem historia będzie wyglądać nieco inaczej.

### DOBRY

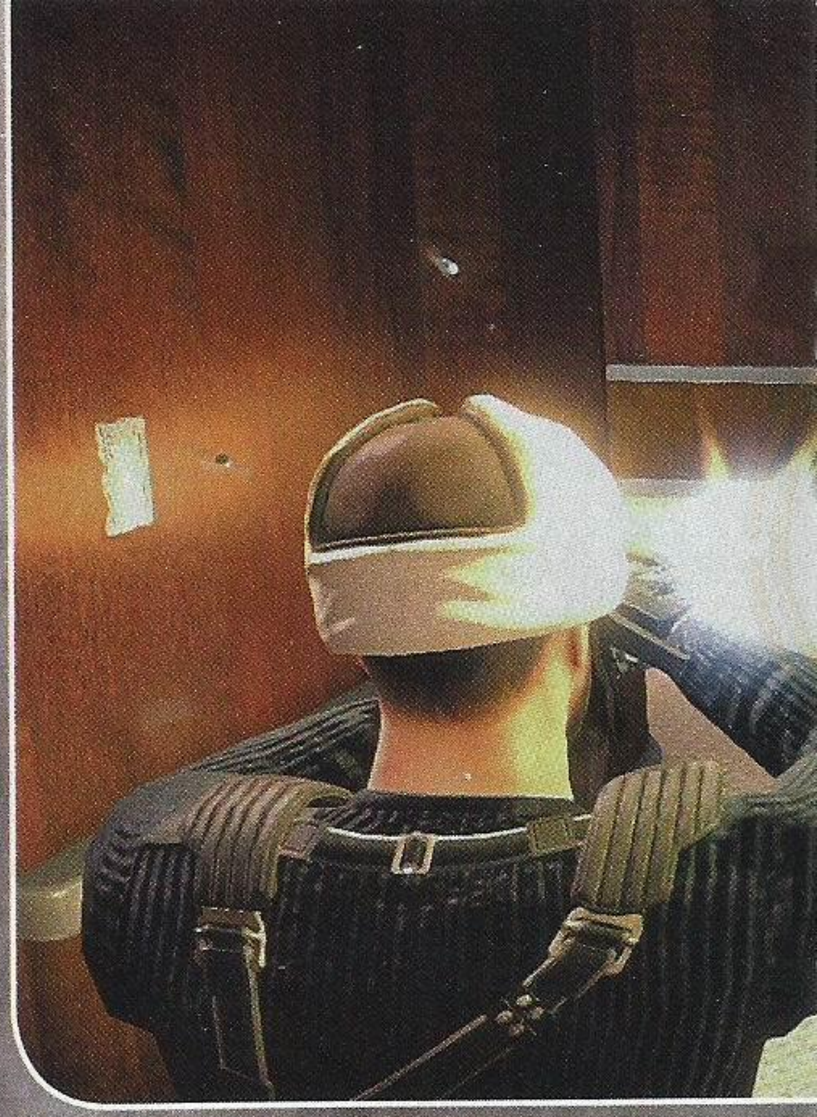
System dialogów jest krokiem do przodu w porównaniu do tego, który znamy z Mass Effect 2. Nie wybieramy tutaj spośród kilku skrótów wypowiedzi, tylko jej ogólny ton. Thorton może być przyjazny, agresywny, profesjonalny i tak dalej, a każde jego słowo ma wpływ na to, jak postrzegają go NPC. Dzięki temu napotkanych ludzi można w sobie rozkochać, co przełoży się na zdobycie lepszego sprzętu czy dodatkowe informacje. Innych można zastraszyć lub sprowokować do walki i każda z tych zagrywek ma swoje zastosowania podczas gry. Postacie, z którymi konwersujemy, są dosyć płaskie i typowe dla szpiegowskiego gatunku, zdarzają się jednak dialogi-perełki, a aktorzy wywiązali się ze swoich zadań wyśmienicie. Jeżeli więc przymknąć oko na okazjonalne dłużyzny i nawijanie o dupie Maryni, dialogi są przyjemne – czego w erpegach przecenić się nie da.

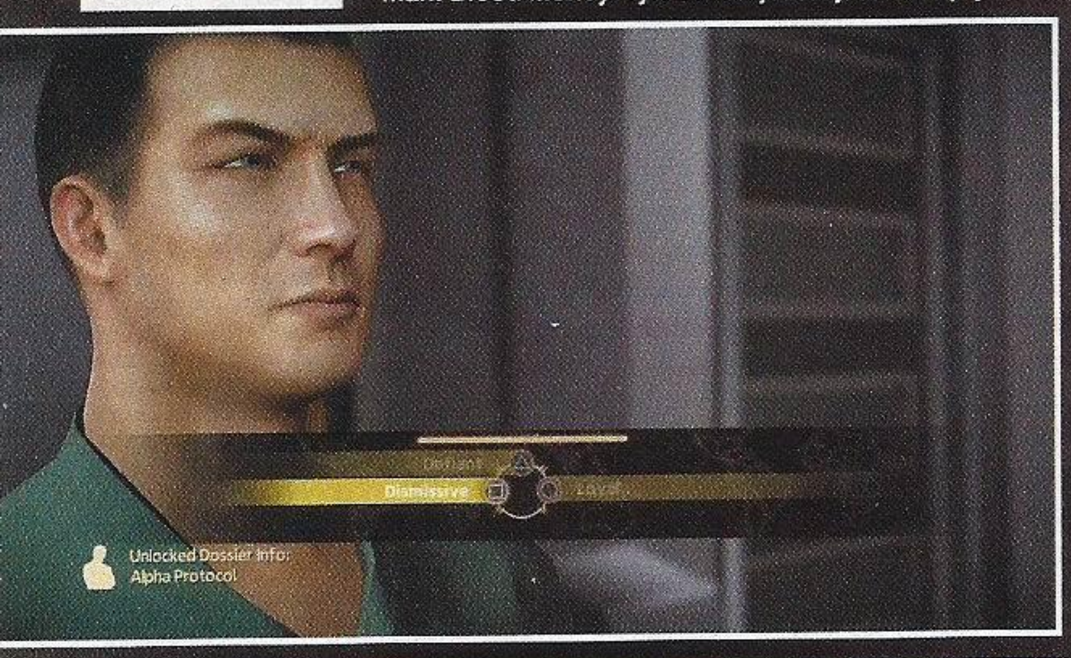
W ogóle cała erpegowa otoczka jest niezła. W mieszkaniach-hubach, z których wyruszamy na misje, mamy możliwość dobrania się do komputera, w którym znajdziemy całe zatrzęsienie informacji. A to bogate kartoteki postaci niezależnych, a to dane szpiegowskie, a to stosy e-maili od znajomych i nie tylko (na część można odpisywać na tej samej zasadzie, co podczas rozmowy, czyli wybierając ton wypowiedzi). Czytania jest tyle, że z powodzeniem może niemal dwukrotnie wydłużyć czas rozgrywki. W hubie stoi jeszcze telewizor, który jest nie tylko oknem na świat (do oglądania są serwisy informacyjne, niektóre bardzo jajcarskie), ale też łącznikiem z centrum dowodzenia – Michael nie raz będzie więc nawijał do ekranu. Aby dopełnić erpegowego obrazu, baza wypadowa Thortona wyposażona jest w bogatą szafkę ze sprzętem i sklepem on-line, przed każdą akcją można więc starannie dobrać i zmodyfikować sobie ekwipunek. Jest z czego wybierać.

Pozostaje jeszcze rzucić okiem na kartę postaci – zawiera ona umiejętności (pistolety, SMG, skradanie się, walka wręcz, sabotaż, itd.), których rozwijanie daje dostęp do kolejnych umiejętności specjalnych – coś na modłę systemu z ME2. Dodatkowo można kolekcjonować perki, którymi obdarzają nas zaprzyjaźnione postacie.

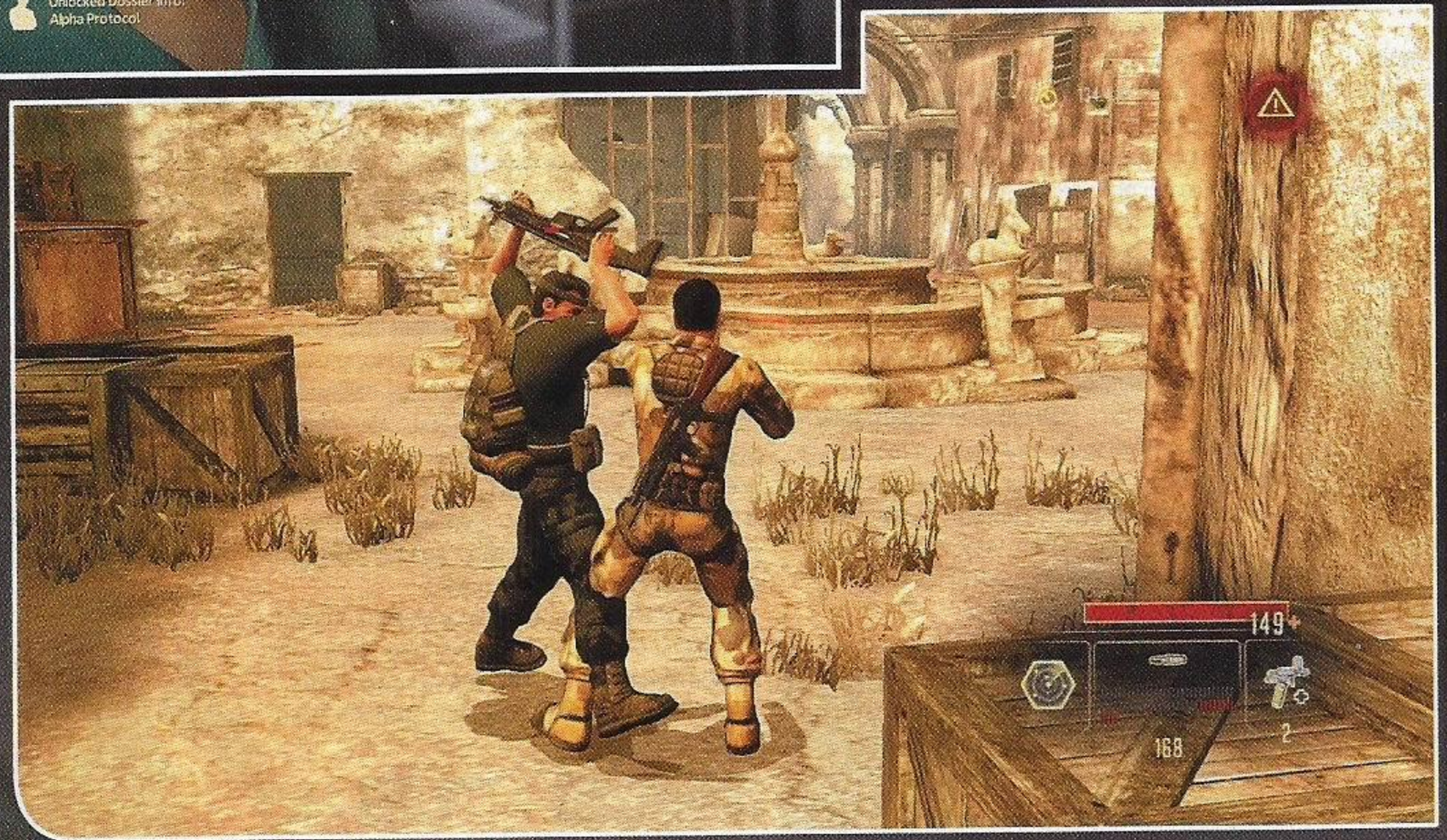
### ZŁY

Odpowiednio poinformowany i wyekwipowany Michael wyrusza na akcję właściwą. I to jest ten moment, w którym zaczyna się ból – i to niestety ból gracza, a nie jego cyfrowych przeciwników. Alpha Protocol w tej warstwie stara się być strzelanką, jak ME2. Z niezrozumiałych

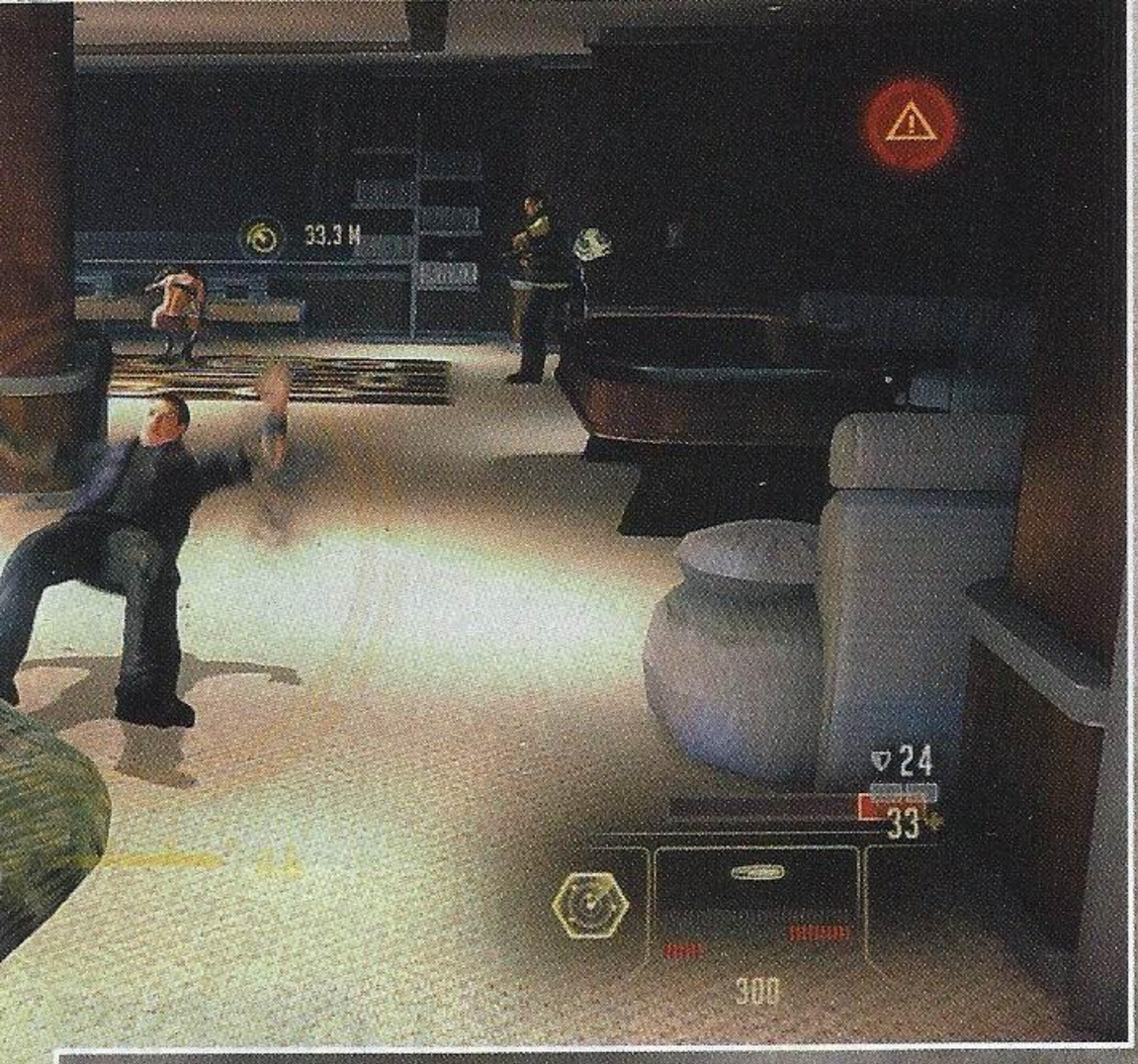


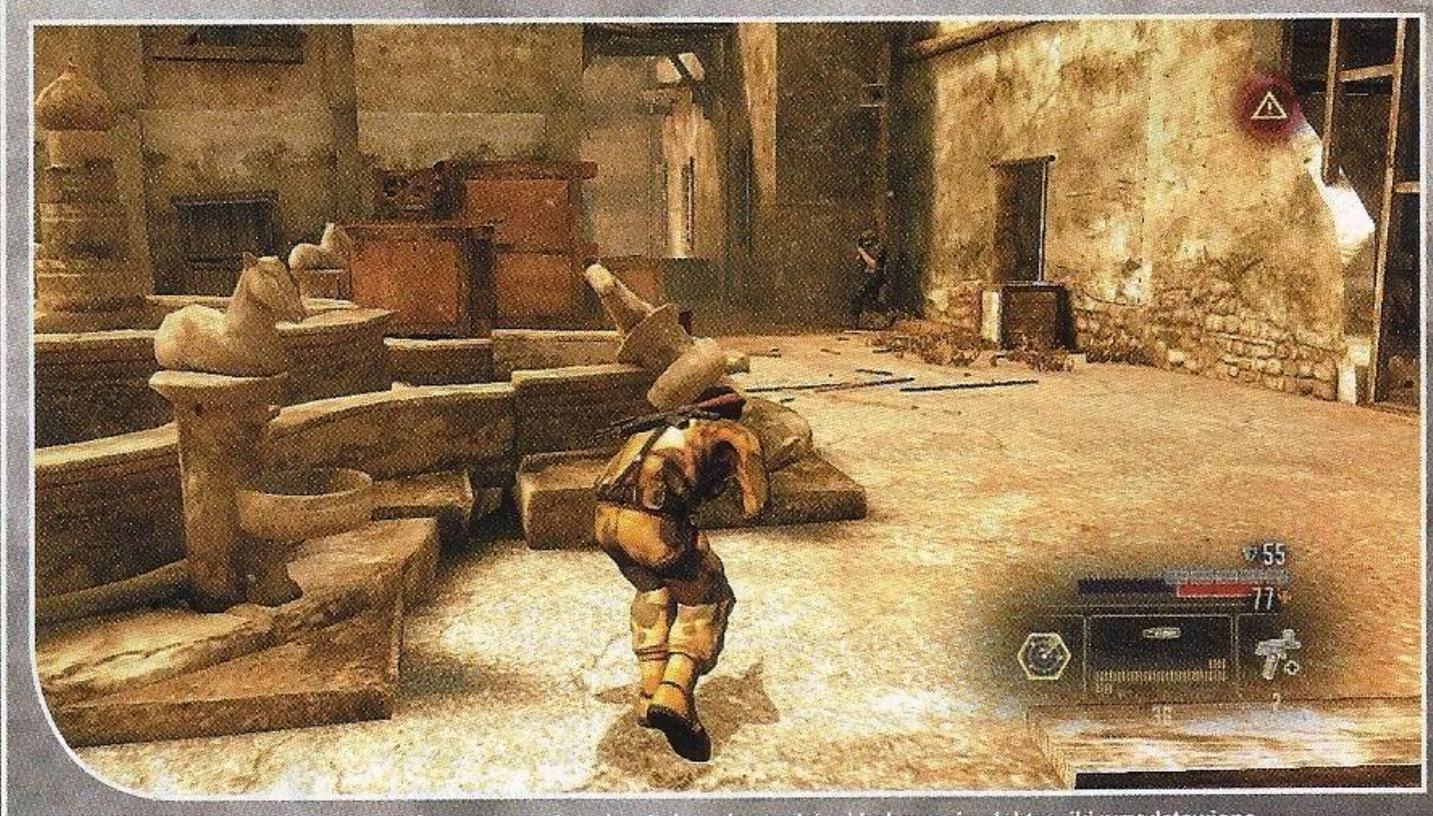


**KREACJA** Bohatera głównego zmienić się nie da, ale już z jego wyglądem można ostro sobie pofiglować. Wygląda to nieco, jak w ME, wyjąwszy zabawę z rysami twarzy czy rzeczy pokroju ustalanie grubości szyi. Do wyboru jest od młotka fryzurek, okularów i czapeczek, i tym podobnych.




**ZWIEDZAJ ŚWIAT** Thorton przemierzy standardowe dla szpiegowskich opowieści lokacje – będzie baraszkował na Bliskim Wschodzie, poszwenda się po Tajpej, zwiedzi wieczne miasto Rzym, osuszy butelkę lub dwie w Moskwie i, oczywiście, odmrozi sobie tyłek w kilku supertajnych podziemnych kompleksach.




**HAXXORZ** Tak jak to dyktują ostatnie erpegowe trendy, otwieranie zamków i hakowanie elektroniki przedstawione są w formie minigierek. Rzucają one wyzwanie raczej bystrości wzroku niż rozumowi czy zręczności – i przyznam szczerze, że mnie doprowadzały do oczopląsu. W ME2 zrealizowano je zdecydowanie lepiej.

**REAL–IZM?** Trzeba przyznać, że rzadko trafiają się erpegi z takim settingiem. Realistyczne zabawki zamiast różdżek i laserów, stosy e-maili w miejsce starożytnych scrolli i nieczytelnych hologramów. Miła odmiana.

jednak przyczyn trzyma się tutaj korzeni gatunku cRPG, których doktryna zakłada, że strzelasz tak dobrze, jak dobrze rozwiniętą masz umiejętność posługiwania się daną bronią. Efektem tego jest kompletny kataklizm, bo nie da się inaczej nazwać frustracji płynącej z faktu, że bohater trafia we wszystko, tylko nie w to, co ma na celowniku. Zapomnijcie o sadzeniu headshotów, jeżeli nie macie wysoko rozwiniętej umiejętności posługiwania się bronią. Wiem, że AP jest erpegiem, ale nie zwalnia to gry z obowiązku dostarczenia miodnego strzelania – zwłaszcza że do takiego zorganizowania walki nikt autorów nie zmuszał. W dobie tak genialnych wymian ognia, jakie mamy na przykład w RDR, męka z zezowatym Thortonem jest nie do przyjęcia. BioWare przy swoim ME2 to zrozumiało, a w Obsidian ktoś nie odrobił lekcji. Do błędów koncepcyjnych dorzuciłbym jeszcze zestaw umiejętności i perków, które mają znikomy wpływ na rozgrywkę.

**GRAFIKA PREZENTUJE POZIOM POPRZEDNIEJ GENERACJI, ANIMACJA CHRUPIE CZĘSTO I GĘSTO – NAWET W CHOLERNYM INTRO KLATKI POTRAFIĄ POLECIEĆ NA TWARZ**

### I BRZYDKI

W kwestii wykonania technicznego gry jest niestety jeszcze gorzej. Grafika prezentuje poziom poprzedniej generacji, animacja chrupie często i gęsto – nawet w cholernym intro klatki potrafią polecieć na twarz. Nagminnie występuje pop-up, autorom udało się go osiągnąć nawet w inwentarzu, dzięki czemu przeglądanie dziesiątek przedmiotów jest dość uciążliwe. Postacie przeciwników (nawet bossowie) potrafią czasem zniknąć, zdarza im się zasuwać po piasku, jak po lodowisku, nie mają też problemów z przenikaniem ścian. Widziałem paru kolesi, którym kałachy lewitowały nad rękami – więc albo mamy do czynienia z utalentowanymi telekinetykami, albo niechlujstwem niekoniecznie utalentowanych programistów. Są też elementy humorystyczne, jak ślizg przykucniętego gościa przez podwórze do najbliższej osłony. Tyłem i bez animacji.

Inteligencja tych czarodziei potrafi za to mocno stabować, choć mogę mylnie interpretować ich zdolność do biernego łykania ołowiu. Może to właśnie oznaka olbrzymiej siły woli? Na ostrzeliwanie przygodnych przedmiotów, za którymi nie kryje się protagonista ani generalnie nic ciekawego, wytłumaczenia już znaleźć nie mogę.

Miałem nadzieję, że nowe dziecko Obsidian będzie ich biletem do wielkiego świata. Po parunastu godzinach zabawy z AP nie mogę się oprzeć wrażeniu, że to dziecko porzucone, wypchnięte na świat przedwcześnie. Zupełnie jakby developer stracił wszelkie pokładane w nim nadzieje i po prostu chciał mieć to wszystko już z głowy. Szkoda. ■■

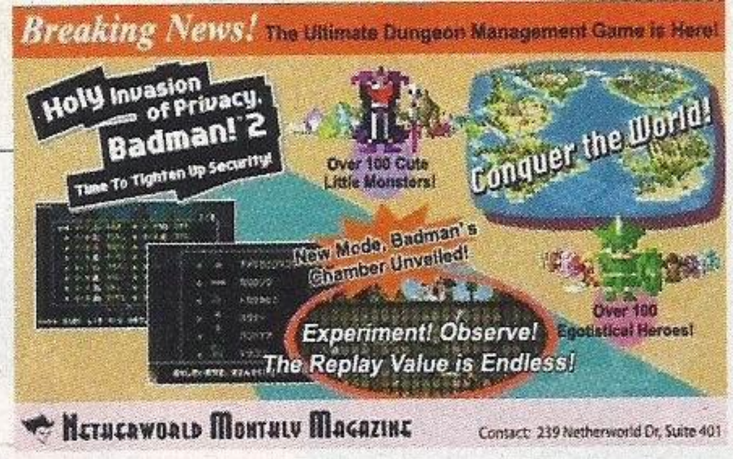
**OCENA** **6.0/10**

+ FABUŁA, OTOCZKA, KONSEKWENCJE WYBORÓW
− BUGI, STRZELANIE, GRAFIKA

**SEQUELA RACZEJ NIE BĘDZIE...**

### KALIBRACJA

Podczas tworzenia postaci (czy też raczej jej „kalibrowania"), najważniejszym wyborem jest określenie specjalizacji protagonisty. Bohater może być żołnierzem, szpiegiem, inżynierem albo wolnym strzelcem lub rekrutem. Specjalizacje te sprowadzają się do automatycznego przydzielenia postaci kilku punktów do odpowiednich umiejętności – być może nie jest to wielkie zróżnicowanie, zwłaszcza że po jakimś czasie szpieg może dobrze strzelać, a wojak kitrać tyłek, ale w początkowych fazach gry te pierwsze punkty robią sporą różnicę. Ci, którym nie w smak jest schemat narzucony przez autorów, mogą zdecydować się na wolnego strzelca i samemu przydzielić punkty. Hardkory wybiorą zaś rekruta, który na starcie nic nie umie.



# WHAT DID I DO TO DESERVE THIS, MY LORD!?

## WALKA Z DOBREM TO CIĘŻKI KAWAŁEK CHLEBA

txt: FAX

**PSP**

- Wydawca: Nippon Ichi
- Producent: Acquire
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 12 lat

GRAFIKA ■■■■□□□□□□
DŹWIĘK ■■■■□□□□□□
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■□□

**MIELU:** Każdą dobrą grę na PSP witam z otwartymi ramionami. Bardzo lubię tę konsolkę, gram na niej niemal od premiery. Niestety, przeważnie w Lumines. Teraz jednak Luminki zastąpiłem Badmanem (swoją drogą, tytuł jest genialny). Przygotowywanie armii na nadejście dzielnego wojaka wciąga jak bagno, zmusza do myślenia, ale również wymaga zręcznych palców, bo trzeba działać szybko. Przydałby się lepszy tutorial, który ułatwiłby naukę systemu. 8/10

Zdecydowana większość gier stawia nas po stronie dobra. I nie byłoby w tym nic złego, gdyby gracze nie musieli ciągle wkładać portek przypadkowego wieśniaka, któremu los zgotował przykrą niespodziankę. Taki nieszczęśnik musi przemierzać lochy, mordując plugastwa wszelakie i zdobywać skarby. Bogactwa to naturalnie dobra rzecz, ale po pierwsze – trzeba wynieść je z podziemi na własnych plecach, a po drugie, piękna białogłowa już czeka, by roztrwonić ten majątek. Czy ktokolwiek przerwie ten odwieczny schemat?

Udało się to dwa razy. Dungeon Keeper debiutował ponad dziesięć lat temu i doczekał się licznego grona fanów oraz kontynuacji. Niestety, Peter Molyneux jest tak bardzo zajęty Fable, że nadal nie powrócił do symulatora lochów. Czemu ta gra tak bardzo się wyróżniała? Pozwalała, by gracz choć raz był tym złym. I w końcu, po latach, możemy zagrać w coś podobnego.

### SKĄD SIĘ BIORĄ POTWORY?

To kolejna po Half-Minute Hero i 3Dot Game Heroes gra stawiająca na styl retro i oszczędną grafikę. Bieda zaatakuje Was z ekranu PlayStation Portable, ale to celowy zabieg, bo oprawa ma wyglądać klasycznie. Ja błyskawicznie polubiłem się z takim podejściem, choć muszę przyznać, że producent mógł podciągnąć kilka efektów, byłoby ładniej. Ten sam zarzut można postawić muzyce, która także nawiązuje do staroci, ale to nie usprawiedliwia małej liczby utworów. Jednak to wszystko schodzi na drugi plan, bo najważniejsza jest sama rozgrywka, a ta wciąga i nie pozwala oderwać się od przenośnej konsolki. Grałem w tramwaju, w kolejce do dentysty, w toalecie, podczas obiadu i kupując bułki w piekarni. Co jest tak wspaniałego w tej niepozornej gierce?

Założenia są banalnie proste. Mamy kilof, podziemia podzielone są na kwadraty, a niszcząc je tworzymy skomplikowany labirynt. Wkrótce wkroczą do niego bohaterowie, więc trzeba się postarać przy projektowaniu przejść i ślepych uliczek. Nie ma tu budowli, jak w Dungeon Keeper, a studzy wyskakują z rozbitych kwadracików. Ich kolor sugeruje, jakież to stworzonko zaraz się narodzi i ile będzie mieć punktów życia. Tutaj tak naprawdę zaczyna się zabawa, bo należy stworzyć płynnie działający ekosystem. Żelki to podstawowe jednostki, którymi chętnie odżywiają się mocniejsze potwory. Wszelkie pszczółki, jaszczurki, czy smoki potrzebują pożywienia, by nie paść z głodu, ale po takim smacznym obiedzie potrafią ewoluować. Początkowo wydaje się to proste, ale z czasem ekran zapełniają setki potworów patrolujących lochy. Każdy stwór ma swoje plus i minusy, co trzeba wykorzystać, by pokonać tych dobrych atakujących podziemia. Wojacy wpadają do labiryntu, mordują na lewo i prawo i szukają Badmana, czyli władcy siedzącego na tronie (siedzisko przed każdą misją można ustawiać). Następnie pakują go do wora i ciągną do wyjścia. Gracz musi ich naturalnie powstrzymać.

Gra rozwaliła mnie humorem, pomysłem na zabawę i złożonym systemem rozgrywki. Jest też szybka i wymaga dobrego planowania oraz taktyki. Polecam treningi, bo poziom trudności jest wysoki, ale Game Over nie frustruje i zmusza do zmiany strategii. Ciężko się oderwać. ■■

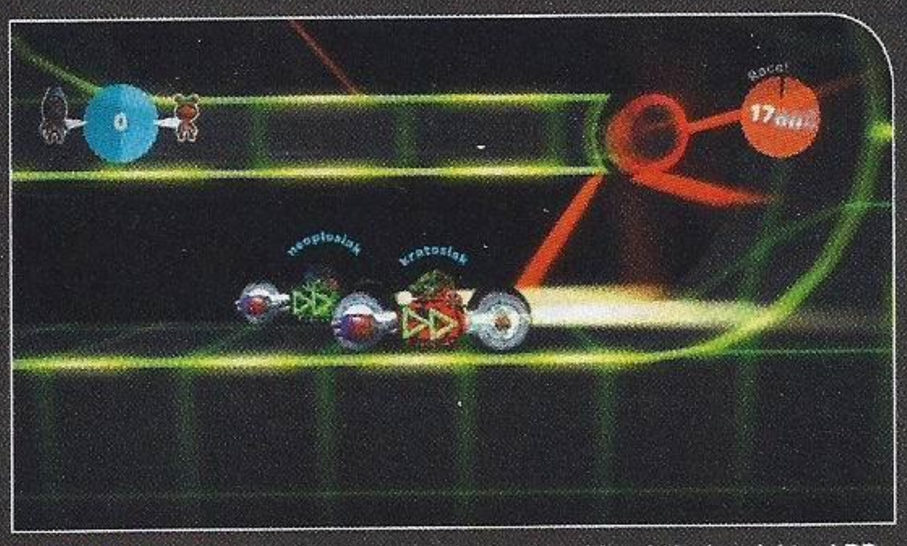
**OCENA 8.0/10**

+ HUMOR, KOMIKSOWY STYL, WCIĄGAJĄCA
− MOGŁO BYĆ ŁADNIEJ

BOHATEROWIE NIGDY NIE OPUSZCZĄ TYCH PODZIEMI!

# LITTLEBIGPLANET: GAME OF THE YEAR EDITION

## SAMOWYZWALACZ POZYTYWNYCH EMOCJI




**BRACIA W USZYCIU** Chyba nie ma postaci z gier video, której projekt w LBP nie wywoływałby uśmiechu na twarzy. Nawet Kratos ma więcej wspólnego z pluszowym misiem, niż żądnym krwi zabójcą bogów.

txt: GONZO

**PLAYSTATION 3**

- Wydawca: Sony
- Producent: MMolecule
- Liczba graczy: 1-4 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■■
MIÓD ■■■■■■■■■■
DESIGN ■■■■■■■■■□

**GULASH:** Półtora roku po premierze uszytki wciąż niesamowicie bawią i zapewniają masę śmiechu w gronie znajomych. Nic się tutaj nie zestarzało, to gra ponadczasowa i pobić ją może jedynie „dwójka". 9/10

Bazę użytkowników takich gier, jak LBP warto powiększać za wszelką cenę. Tym razem odbędzie się to za jej połowę, co prawda edycja GOTY nie zawiera niczego, czego nie dałoby się kupić przez PSN, ale dla nowych w temacie jest najrozsądniejszym rozwiązaniem.

### RAIDEN ŻABIE UDKA

Największym rozszerzeniem jest Metal Gear Solid Pack, czyli zestaw kilku krótkich, ale dopracowanych misji wprowadzających paintballowy karabinek. Każdy fan sagi Kojimy zaopatrzył się już dawno w ten dodatek, teraz przyszedł czas na osoby nie kojarzące Meryl czy Mantisa. Oni także będą się świetnie bawić, poziomy nie odbiegają jakością od oryginału, choć tylko fani MGS wychwycą wszystkie smaczki. Razem z poziomami dostajemy wszystkie możliwe stroje dla uszytków, a Screaming Mantis z pluszowymi kukiełkami wygląda wprost uroczo. Na płycie znajdują się także motywy z paczek Animals, Monsters i History, z czego najśmieszniej wygląda przebranie żaby z wielkim zwisającym jęzorem dyndającym przy każdym skoku. Gra jest pod względem designu bezbłędna, obserwowanie uszytków w ruchu powoduje uśmiech nawet u największych zamulaczy imprez.

### GAME OF THE LAST YEAR

Media Molecule postanowiło uhonorować osiemnastu graczy z całego świata, którzy stworzyli najbardziej – ich zdaniem – oryginalne poziomy. Są one dostępne także za darmo z poziomu pierszej edycji, ale nie każdemu chce się szukać i przekopywać przez setki mniej udanych projektów. W dodatku w LBP GOTY autorzy najlepszych plansz nagrali wypowiedzi reklamujące swe pomysły, więc można się na własne oczy i uszy przekonać, jak różne osoby zakochały się w grze Sony.

Przekrój leveli jest równie imponujący – znalazło się miejsce dla wyścigów rodem z Tron, hardkorowych miejscówek zbudowanych ze szkła i światów czerpiących z baśni. Jeśli ktoś do tej pory nie połączył LBP z internetem i nie wierzył w możliwości edytora, razem z GOTY stanie się jego wyznawcą. Techniczne ograniczenia istnieją, tyle że zanim się do nich dotrze, trzeba pokonać granice wyobraźni, aby stworzony poziom trzymał się kupy, dawał radość, a przy tym był oryginalny.

### JEST SŁITAŚNIE

Siadając po dłuższej przerwie do LittleBigPlanet, miałem poważne wątpliwości, czy nadal będę w stanie wykrzesać z niej jakąkolwiek cząstkę grywalności. Skończyło się ponownym przejściem głównego trybu, sprawdzeniem dodatków i nowych strojów. Jeśli to nie jest wystarczającą zachętą do próby wejścia w urokliwy świat uszytków, to zabijcie mnie, bo nie wiem, co byłoby lepszą. Do czasu wydania sequela to GOTY będzie wyznacznikiem dwuwymiarowych platformówek tej generacji konsol. Media Molecule znaleźli złoty przepis na grę na nowo definiującą pojęcie „dla każdego" i jeżeli nie macie jej jeszcze w kolekcji, nie ma na co czekać. ■■

**OCENA 9.5/10**

+ ANI TROCHĘ SIĘ NIE ZESTARZAŁA
− WSZYSTKO BYŁO DO ŚCIĄGNIĘCIA Z NETU

USZYTKI SKROJONE NA MIARĘ

# GREEN DAY ROCK BAND

## MŁODZI GNIEWNI WYZYWAJĄ BEATLESÓW

txt: MIELU

**X360 | PS3**

- Wydawca: EA
- Producent: Harmonix
- Liczba graczy: 1-4 (6)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

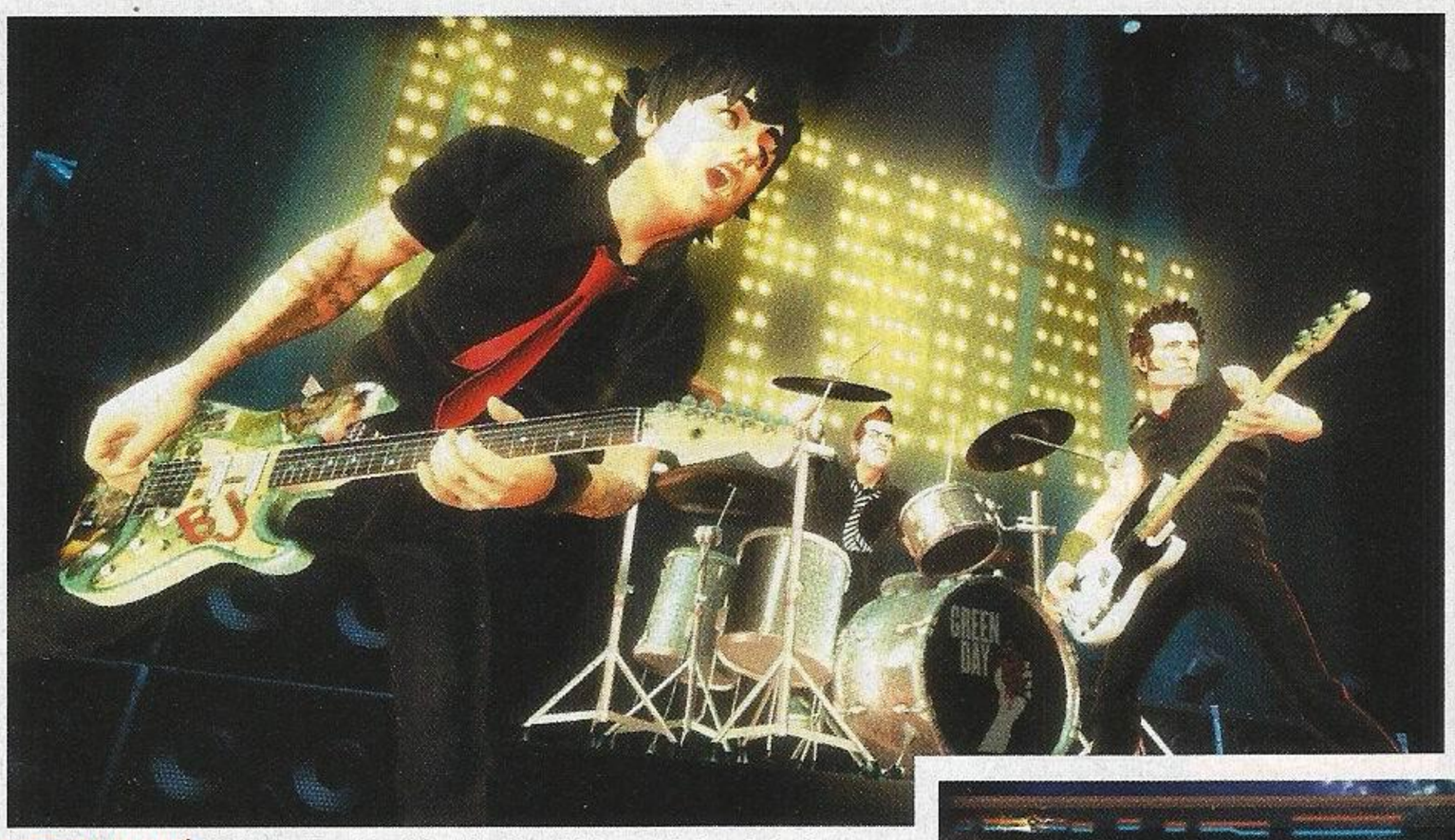
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**GULASH:** Green Day na pewno sprzeda się lepiej niż Beatlesi, mogę się założyć. O przekonanie, albo hot-doga. Jak powiedział ktoś z Harmonix, ten zespół lepiej trafia do grupy docelowej odbiorców gier video, niż The Beatles. Mniejsza o to – prawie pięćdziesiąt kawałków to w sam raz, Green Day lubię, czyli – to gra dla mnie. 8/10

Nie potrzeba wiele, żeby zrobić dobrą grę muzyczna poświęconą jednemu zespołowi. Wystarczy zadbać o to, by co jakiś czas odblokowywały się bonusy w postaci zdjęć, wywiadów i filmów, a może nawet jakichś nigdy niepublikowanych utworów. Przede wszystkim jednak, trzeba przygotować dużo piosenek z różnych okresów twórczości grupy i spróbować odwzorować teledyski albo najsłynniejsze koncerty, a najlepiej i jedne, i drugie. Tak właśnie było z The Beatles: Rock Band, które od ponad pół roku jest królem tego podgatunku gier muzycznych. Spodziewałem się, że część poświęcona kapeli Green Day będzie równie dobra, a nawet lepsza, tymczasem Harmonix potraktowało temat po łebkach. Czyżby dostali zbyt mało kasy, żeby się przyłożyć?

### TRZY KONCERTY

Green Day: Rock Band można potraktować jak koncertowe DVD, a nie kompendium wiedzy o zespole. Gra skupia się na trzech najważniejszych płytach kapeli, czyli Dookie, American Idiot i 21st Century Breakdown, niemal wszystkie piosenki z tych krążków znalazły się na trackliście, a z innych płyt wybrano zaledwie po kilka kawałków. Może i dobrze, bo po co komu słabsze utwory? Z drugiej strony, gdybym był fanem, trochę bym się oburzył, ale to wcale nie największy powód do niezadowolenia. Otóż, w trybie kariery piosenki z każdego z trzech wymienionych krążków gra się na innym koncercie. Pierwszy w kolejce jest najstarszy Dookie – kapela występuje w fikcyjnym The Warehouse, a fajne jest to, że wirtualni muzycy wyglądają mniej więcej tak, jak w okolicach 1994 roku. Drugi koncert to już skok aż do 2005 roku i występu kapeli na Milton Keynes National Bowl. A co działo się przez te dziesięć ominiętych lat? Jak wyglądali muzycy? Gdzie występowali? Tego się nie dowiedziałem, co oczywiście uznaję za wadę gry. Nie wiem czy to wynik lenistwa developerów, czy też braku kasy, ale mało mnie to obchodzi, faktem jest, że nie rozwinęli tematu, jak powinni byli to zrobić.



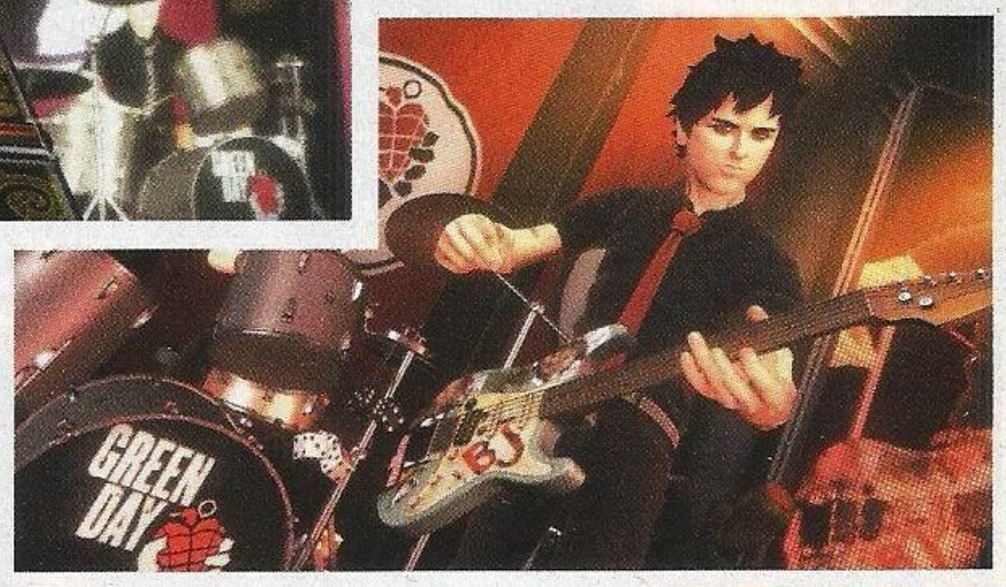
**WCZORAJ I DZIŚ** W Green Day: Rock Band najbardziej spodobało mi się obserwowanie przemiany, jaka zaszła w wizerunku zespołu, a także (a raczej – przede wszystkim) w ich stylu muzycznym. American Idiot i 21st Century Breakdown są o wiele bardziej dojrzałe od radosnego, sielankowego Dookie. Mocna rzecz.

A skoro już poruszam temat wyglądu muzyków, Harmonix zaprosiło zespół do sesji motion-capture i do każdej piosenki zarejestrowało ich ruchy, więc nie oglądamy Billy'ego Joe i spółki zachowujących się identycznie przez całą grę. Lekko karykaturalny, komiksowy styl graficzny nieźle pasuje do wizerunku zespołu, więc za oprawę gry twórcom należy się pochwała. Natomiast naganę dostają za ograniczenie kariery do trzech koncertów, przez co muzyków widzimy w kółko w tych samych trzech kompletach ciuchów i fryzur.

### DWA KROKI ZA LIDEREM

W sumie w grze znalazło się niecałe pięćdziesiąt utworów, a wśród nich trafiają się piosenki połączone ze sobą, czyli gra się jedną i płynnie przechodzi w kolejną. Są nawet bardzo długie kawałki, jak Homecoming, które trwa niemal dziesięć minut, ale jest tak różnorodne, że wydaje się, jakby to było kilka utworów zlepionych w jeden, więc granie się nie nudzi, choć dotarcie do końca aż tak długiej piosenki jest nie lada wyzwaniem.

**JESZCZE PO STAREMU** Ciekawe jaka będzie sprzedaż gry, skoro premierę ustalono na dwa tygodnie po E3, gdzie zaprezentowano już trzecią część Rock Band, w której będzie opcja grania na instrumencie klawiszowym. GD jest już trochę przestarzały.




Szkoda, że nie ma żadnej piosenki w wersji live. Świetnie brzmi, gdy fani śpiewają wraz z kapelą podczas wspomnianego koncertu na Milton Keyes National Bowl, ale ten efekt uzyskano dogrywając śpiew tłumu do utworu nagranego w studiu. To oczywiście drobiazg, fajnie jednak byłoby usłyszeć wersje koncertowe, bo taka kapela, jak Green Day, jednak lepiej wypada na żywo. W ten sposób można było również powiększyć listę dostępnych kawałków, bo niecałe pięćdziesiąt piosenek to jednak trochę mało, tym bardziej, że płyta 21st Century Breakdown jest niepełna, ponieważ Harmonix wcześniej sprzedawało brakujące kawałki jako DLC. Jeśli komuś nie przeszkadza dopłacanie do niby pełnej gry, być może zainteresuje się możliwością wyeksportowania piosenek do innych Rock Bandów, w tym nadchodzącej trzeciej części. Za taką operację trzeba zapłacić, ale przynajmniej nie trzeba specjalnie włączać Green Day: Rock Band, żeby zagrać kawałki tego zespołu.

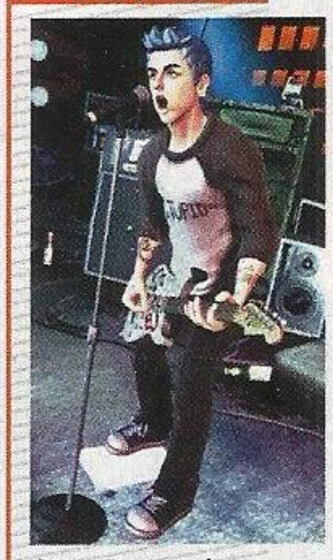
To gra przeznaczona dla fanów kapeli, nastawiona na nich dużo bardziej, niż Beatlesi byli skierowani do miłośników twórczości czwórki z Liverpoolu. Fajnie się gra, każdy znajdzie tu kawałki dla siebie, ale ogólna prezentacja, brak teledysków i ograniczenie się do trzech koncertów to zbyt mało, żeby ją jakoś szczególnie polecać. ■■

**OCENA 7.3/10**

**+ KONCERT NA MILTON KEYNES, MOCAP I DOBÓR PIOSENEK**
**- ZA MAŁO PIOSENEK. TYLKO TRZY KONCERTY?**

**BEATLESI LEPSI OD GREEN DAYA**

**Ewrybady rokenrol**



**Green Day ma piosenki dla każdego: początkujących gitarzystów, perkusistów wymiataczy, średnio-zaawansowanych basistów i tak dalej. Zwróciłem uwagę, że grają mało gitarowych solówek, więc niewiele tu szybkiego przekładania palcami po gryfie, a dużo szybkiego „szarpania struny", czyli uderzania w strumbar. Zmęczyło mnie granie piosenek z Dookie, bo wszystkie wydają się podobne, zwłaszcza w przypadku perkusji czułem, jakbym cały czas musiał wystukiwać ten sam rytm.**

# SINGULARITY

## W SWOIM NAJNOWSZYM FPSIE, RAVEN ZABIERA NAS NA WYCIECZKĘ W PRZESZŁOŚĆ. NIESTETY, NIE TYLKO W PRZENOŚNI

txt: ZOOLTAR

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: Activision
- Producent: Raven
- Liczba graczy: 1 (12)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Typowa przenoszona ciąża – jak pamiętacie (lub nie) gra pierwotnie miała ukazać się bodaj osiem miesięcy temu, dziś sprawia wrażenie lekko przestarzałej. Ale nie jest zła! Nie martwiłbym się też o przyszłość Ravenów; przecież ktoś musi sieknąć te pięć nowych Call of Duty dla Activision, skoro Infinity Ward jest już praktycznie trupem. 6/10

Raven to firma z tradycjami, jak mało która. Niemal od zawsze, bazując na technologii „starszego brata", czyli id Software, trzaskali kolejne wyśmienite strzelaniny FPP i nie tylko. To oni zrobili Heretica i Hexena, oryginalne TPP Take No Prisoners, ultra-brutalne Soldier of Fortune, genialne gry z serii Star Wars (Jedi Outcast i Jedi Academy), a ostatnio całkiem nieźle poradzili sobie z tematem Rosomaka w X-Men Origins: Wolverine i zreanimowali Wolfensteina. Tradycje tradycjami, ale aż 10 lat zabrało Krukonom (tak ich będę od dziś nazywał) wyplucie z siebie czegoś oryginalnego. Singularity to pierwsze nowe IP (Intelectual Property, czyli po naszemu „marka"), jakie wyszło ze studia Raven Software od... pierwszego Soldier of Fortune.

### CZAS NA GRĘ

Gracz wciela się w rolę Nathaniela Renko, komandosa w bliżej niesprecyzowanym oddziale specjalnym, który przybywa na małą wyspę Katorga-12 położoną u wschodnich wybrzeży Rosji. W latach 50. XX wieku istniało tam olbrzymie laboratorium, w którym badano tajemniczy pierwiastek nazwany E99. Kompleks został zniszczony w potężnym wybuchu, ale ostatnio satelita szpiegowski oślepł przelatując nad jego terenem. Na miejscu Renko przekonuje się, że Katorga-12 to miejsce pod każdym względem dalekie od normalności. Cała wyspa była bowiem poligonem doświadczeń z przepływem czasu, których katalizatorem był właśnie wspomniany izotop E99. Renko podróżuje pomiędzy rokiem 2010 a 1950, próbując dotrzeć do tytułowej Osobliwości i zniszczyć ją.

Singularity to FPS tak klasyczny, jak to tylko możliwe. Niemy bohater, liniowa droga do celu, potężne i coraz potężniejsze pukawki – gdyby istniał wzorzec FPSa z Sevres, to gra Raven pasowałaby do niego jak ulał. Problem w tym, że w dzisiejszych czasach gracze oczekują 'więcej' i 'lepiej', a w Singularity jest po prostu 'dość' i 'dobrze'. Kolejne starcia z przeciwnikami przerywane są rozmowami z co ważniejszymi postaciami oraz nielicznymi filmikami. Po okolicy walają się krótkie notatki i magnetofony szpulowe pozostawione przez mieszkańców Katorgi-12, w których opowiadają o swoich losach. Do poziomu drugoplanowych historii z BioShocka czy Dead Space jest niestety daleko, więc przestałem się nimi przejmować mniej więcej w połowie gry. Były zbyt błahe, zbyt naiwne i za mało wnosiły do rozgrywki.

Ta błahość i naiwność to moim zdaniem najpoważniejsze problemy Singularity. Jak na tytuł, który bierze siebie całkowicie serio, za bardzo śmierdzi to wszystko klimatem rodem z Red Alerta. Wizja sowieckiej Rosji jest tu mniej więcej tak samo przekonująca, jak nazistowskich Niemiec w Wolfensteinie. Gra aktorska jest słaba i nie chodzi już nawet o wszechobecny, nachalny (a zarazem fatalny) rosyjski akcent, ale o takie detale, jak Rosjanie mówiący po rosyjsku z amerykańskim (!!!) akcentem. Nie czepiam się kosmicznej historyjki o podróżach w czasie, bo przy grach z reguły zawieszam swoją niewiarę wysoko, ale lubię wiarygodność. Singularity wiarygodne nie jest, co też nie byłoby problemem, gdyby nie to, że gra bardzo chce być traktowana poważnie.

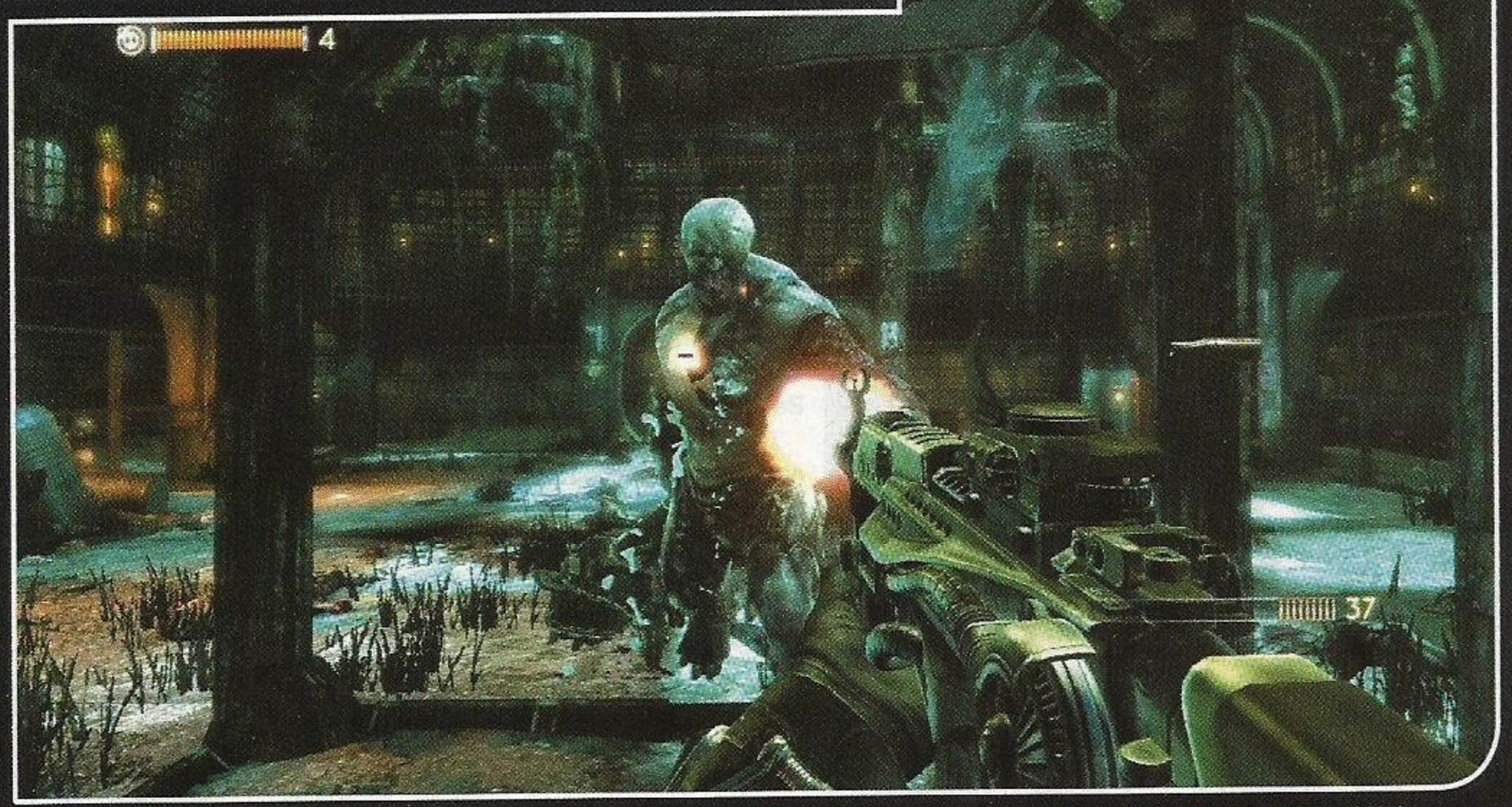
### GRA CZASEM

Zwykły bullet time przejadł się graczom w okolicach piątego tytułu po Max Payne 2, który go stosował. By nas zaskoczyć, autorzy muszą się teraz naprawdę spiąć. Dlatego w Singularity pokaźna część rozgrywki podporządkowana jest zabawom z czasem. Zestaw całkowicie pozbawionych oryginalności broni (wśród których najjaśniej świecą zdalnie sterowany granat z granatnika i takiż pocisk z super-giE99ry) uzupełnia TMD, czyli Time Manipulation Device. Potencjał w tym urządzeniu drzemie olbrzymi, bo można nim postarzać albo odmładzać... Konkretne przedmioty. Może być to coś tak banalnego, jak beczka, aż po cały most, czy lokomotywę. Oczywiście ta funkcja działa też na istotach żywych, zamieniając nieszczęsnych żołdaków w pensjonariuszy domu spokojnej starości, albo uwsteczniając ich do poziomu bezrozumnych, ale bardzo agresywnych małpoludów. Brzmi to wszystko bardzo fajnie, ale w praktyce okazuje się, że postarzać można tylko określone przedmioty, zwykle jasno podświetlone. Zabawy z czasem są więc ściśle reglamentowane.

**SINGULARITY NA PREZENTOWANYCH W INTERNECIE FILMACH WYGLĄDAŁO PRZEŚLICZNIE. NIE RÓŻNIŁO SIĘ WIELE OD BIOSHOCKA. NIESTETY, W PRAKTYCE WSZYSTKO WYPADA ZNACZNIE GORZEJ**

Kreatywne zastosowania TMD są rzadkie, a kiedy się już zdarzą, są później do znudzenia powtarzane. Tak jest z puzzlem polegającym na podłożeniu zgniecionej skrzyni pod przymknięte drzwi i odmłodzenia jej, w celu powiększenia dziury do rozmiarów Renko-przepuszczalnych. Mi najbardziej podobała się funkcja tworzenia sfery zaburzeń czasowych, w której wszystko porusza się w zwolnionym tempie – doskonale sprawdzała się w walce, pozwalając na stosowanie całkiem niebanalnych taktyk.

W Singularity znalazło się miejsce na elementy, bez których nie może się teraz obejść chyba żadna gra, czyli na przykład RPGowy rozwój postaci oraz broni. W trakcie gry znajdujemy porozrzucane zasobniki z E99, oraz specjalne skrzynki z częściami potrzebnymi do ulepszania giwer. Później wystarczy namierzyć odpowiednie urządzenie do upgrade'owania i już można cieszyć się większym magazynkiem, czy zdolnością przerabiania obrażeń na dodatkową



**SYCĄCE STRZELANIE** Raven Software działają na rynku od wielu lat i potrafią stworzyć niezłą strzelaninę. Jednak nie udaje im się przebić do pierwszej ligi – to solidni rzemieślnicy, ale nie artyści. Może nastepnym razem.

**TIME MANIPULATION DEVICE** To oczywiście USP (Unique Selling Point), czyli cecha mająca grę wyróżniać z tabuna innych. W praktyce używanie gadżetu ograniczone jest do przewidzianych przez developera miejsc; równie dobrze mógłaby tam znajdować się tam wajcha lub przycisk.

energię do TMD. System nie jest oczywiście tak rozbudowany, jak nie przymierzając w BioShocku, ale dodaje przyjemnego RPG-owego posmaku i zachęca do przeszukiwania zakamarków. Szkoda tylko, że w przypadku wszystkich broni ulepszenia są takie same – przydałoby się tu troszkę więcej różnorodności.

## CZAS PRZESZŁY

Singularity na prezentowanych w internecie filmach wyglądało prześlicznie. Nie różniło się wiele od (odmienianego tu przez wszystkie przypadki) BioShocka, co nie dziwi, bo oba tytuły hulają na tym samym Unreal Engine 3.0. Niestety, w praktyce wszystko wypada znacznie gorzej. Tekstury są słabe, animacja postaci pozostawia wiele do życzenia, oświetlenie powoduje wzruszenie ramion, a jedynym, w czym gra tak naprawdę błyszczy, są efekty specjalne. Głównie te towarzyszące starzeniu się, albo odmładzaniu różnych obiektów, zwłaszcza tych dużych. Gdy korytarz, którym biegniemy, na naszych oczach zaczyna się rozsypywać, rury pokrywa rdza, a ze ścian złazi farba, czuć, że graficy dobrze się bawili. Z drugiej strony szkoda, że korytarz wygląda tak samo, jak korytarz wcześniej i korytarz później.

Epickich scen jest trochę mało, choć jedna walka z naprawdę dużym bossem zapada w pamięć. Fajne jest także zakończenie, a właściwie trzy zakończenia do wyboru – za każdym razem akcja toczy się inaczej, a finał zaskakuje. Tryb multiplayer w momencie, w którym testowałem grę, jeszcze nie działał, choć trzeba powiedzieć, że ma chyba całkiem spory potencjał. Szczególnie ciekawie zapowiada się opcja ludzie vs. potwory – jedna strona gra w trybie FPP, druga w TPP.

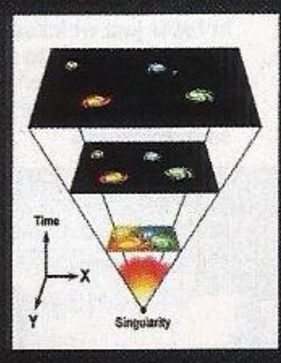
Singularity to solidna, ale bardzo oldschoolowa pod względem konstrukcji strzelanka. Brak jej epickiego rozmachu i prezencji Killzone'a, nie ma w sobie głębi BioShocka, ale wymiany ognia są emocjonujące, a historia, choć w banalny i miejscami wkurzający sposób opowiedziana, jednak wciąga. Jeśli komuś podobał się nowy Wolfenstein, to powinien dobrze bawić się i tu. Bardziej wymagającym graczom radzę poczekać na Portal 2. ■■

**OCENA** 7.1/10

+ NIEKTÓRE PATENTY Z TMD, SOLIDNE STRZELANINY
– NAIWNY KLIMAT, PRZETERMINOWANA OPRAWA

**RED ALERT SPOTYKA BIOSHOCKA**

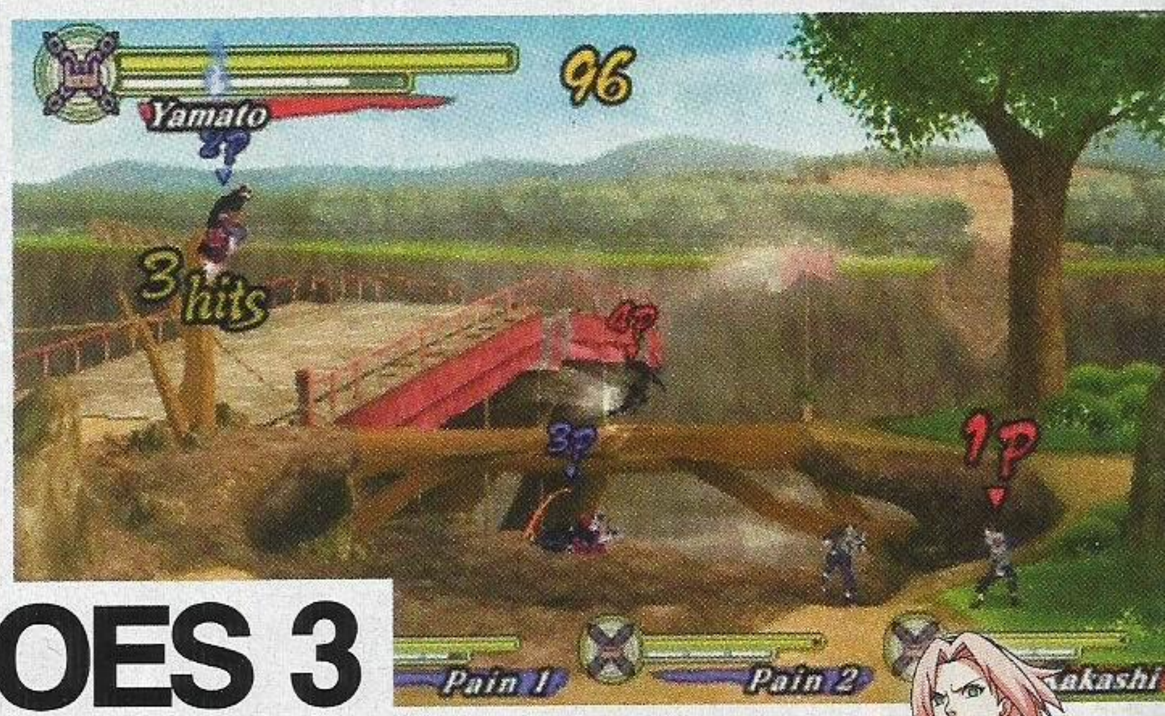
## OSOBLIWA OSOBLIWOŚĆ




Singularity, czyli osobliwość, to pojęcie astronomiczne opisujące obszar, w którym przyspieszenie grawitacyjne, oraz gęstość materii są nieskończone. W ogólnej teorii ewolucji wszechświata według metryki Robertsona-Walkera zakłada się, że osobliwość to coś, co istniało w momencie Wielkiego Wybuchu. Taki zalążek świata, w którym zawiera się wszystko. Do teorii podróżowania w czasie Osobliwość pasuje jak ulał, no a oprócz tego po angielsku tytuł brzmi naprawdę kozacko – Singularity... Sin...gul...arity...

**BALANS** a właściwie jego brak. Naruto ma tak niesamowitych kolegów, nie wspominając o koleżankach, że każdy bohater jest walczącą indywidualnością. Niestety, wpływa to na balans rozgrywki. Część zawodników to mordercy, których nie można pokonać zwyczajnymi śmiertelnikami.

**PROSTOTA** System walki nie należy do skomplikowanych, ale w przypadku PSP ma to swoje plusy. Nie zniszczycie swojej konsolki, odpalając nieskończoną kombinację. To w końcu nie Dual Shock.




# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA HEROES 3

txt: FAX

**PSP**

- Wydawca: NamcoBandai
- Producent: CConnect2
- Liczba graczy: 1 (4)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** Skoro nawet Fax narzeka, to znaczy, że nudą wieje na kilometr. Przenośne Naruto stoi w miejscu, o wiele lepiej poczekać na Ultimate Ninja Storm 2 na HD-geny. Widziałem na E3 i wymiata. 5/10

## NARUTO KLONUJE GRY NA POTĘGĘ

Jeżeli tak jak ja czekacie na Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2, mam dla Was dobrą wiadomość. Seria Naruto: Ultimate Ninja na PlayStation Portable doczekała się starszych bohaterów i nosi dumny tytuł Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Heroes 3. Czy nowa nazwa cokolwiek zmieniła, czy nadal gramy w to samo?

### OD ZERA DO BOHATERA

Master Road to główna zabawka w Naruto, z którą spędzicie wiele godzin. Fabuła została podzielona na rozdziały, które odpowiadają tym z komiksowej serii. Jednak producent wzbogacił rozgrywkę, co przedłuża czas gry. Poza pojedynkami fabularnymi, weźmiecie udział w dodatkowych zadaniach. Część z nich to po prostu kolejne walki, które mają określone wymogi do spełnienia (np. trzeba odpalić specjalną kombinację, zmieścić się w limicie czasu, itp.). Z kolei wyzwania to rozgrywka w stylu platformówek 2D. Trzeba zdobyć przedmioty, pokonać przeciwników, unikać pułapek, albo po prostu dostać się z punktu A do B. To miła odmiana po standardowych pojedynkach, za co trzeba pochwalić autorów. Kolejnym plusem jest możliwość wyboru dodatkowych wojowników, więc Master Road nie zmusza do wcielenia się tylko i wyłącznie w Naruto. Najlepsze, że dodatkowe ścieżki są opcjonalne, a nie, jak to zazwyczaj było, obowiązkowe. Master Road zawiera również elementy RPG, co oznacza, że zdobędziecie nowe techniki walki, albo wybierzecie bonusowe dopałki dla bohatera (np. zwiększenie szybkości). W tym trybie zbierzecie również tony figurek, zdjęć i innych przedmiotów obowiązkowych w każdym domu fana Naruto. Przygoda została dobrze pomyślana, więc nie nudziłem się, a obrazki wyciągnięte prosto z anime na pewno złapią za serducho każdego miłośnika Naruto.

### KÓŁKO, KÓŁKO, KÓŁKO

Poza Master Road znajdziecie w grze jeszcze Practice, Free Battle i Wireless Battle, czyli trening i walki z konsolą lub innymi graczami. Tutaj czeka na Was kilkudziesięciu wojowników do wyboru oraz znany i lubiany system walki. Jego prostota przeszła już do historii, a producent nie ruszał go od lat. Jest szybki, banalny i widowiskowy. Ciosy wyprowadza się jednym przyciskiem, a techniki modyfikuje dodając kierunki ruchu i skok. Do tego dochodzą jeszcze ciosy specjalne, czyli jutsu, wyprowadzane w równie lekki sposób. Wszystkie opcje łapie się w locie i w sumie niewiele tu zmian od pierwszej części, choć muszę przyznać, że wrzucenie czterech bohaterów na arenę jest miłą niespodzianką. Na polu walki panuje wówczas lekki chaos (areny są wielopoziomowe, więc zazwyczaj pary trzymają się swoich części mapy), ale skoro ciosy i kombinacje wyprowadza się z zamkniętymi oczami po dwóch minutach treningu, to gracze poradzą sobie z trzema przeciwnikami. Najlepiej odpalić technikę, która zgarnia równocześnie ich paski zdrowia. Ot, cała filozofia, a satysfakcja ogromna.

### PIĘKNE, ALE WTÓRNE

Areny są śliczne, animacja bez zarzutu, starcia dynamiczne i widowiskowe. Trochę przeszkadza mi wielkość postaci w czteroosobowych walkach, bo kamera odjeżdża tak daleko, że czasami niewiele widać. Z drugiej strony, taka perspektywa pokazuje, jak cudownie dopracowano miejscówki. Areny głównie powyciągano z poprzednich odsłon serii, choć i nowa plansza się znajdzie. Trochę rozczarowują niestety ciosy specjalne, bo mimo, że wyglądają nieźle, to producent z nimi przekombinował. Problem w tym, że Naruto w serii Shippuden dostał nowe techniki, ale inni bohaterowie niekoniecznie. CyberConnect2 starał się więc stworzyć coś na własną rękę i wyszło to przeciętnie. To samo mogę napisać o ścieżce dźwiękowej. Niestety, nie usłyszycie znanych i lubianych utworów z telewizji. Sytuację ratują japońskie głosy postaci, bo tych angielskich nie da się znieść.

Ultimate Ninja Heroes 3 to niezła gra, choć system walki potrzebuje powiewu świeżości. Producent dostarczył starszych bohaterów, więc fani nie przejdą obok tej gry obojętnie (to w końcu Shippuden), ale jak dla mnie to skok na kasę. Jeżeli nie graliście w poprzednie części, dodajcie punkt do oceny końcowej. Ja, znając serię na wylot, odrobinę się nudziłem. ■■

**OCENA 6.7/10**

➕ TRYB FABULARNY, CZTEROOSOBOWE WALKI, GRAFIKA
➖ MUZYKA, KOLEJNA POWTÓRKA Z ROZRYWKI

**CZAS NA ZMIANY W SYSTEMIE WALKI**

### Naruto Uzumako

**Jak zwykle w ramkach przy recenzjach Naruto, staram się przekonać świat, że to naprawdę fajna seria. Ciężko na PSP znaleźć drugą tak rozbudowaną i ładną grę, jak Ultimate Ninja Heroes 3. Dla fanów będzie to pod wieloma względami odgrzewany kotlet, ale pozostali gracze dostaną tytuł napakowany efektownymi pojedynkami, który wystarczy na wiele godzin. Master Road zaprojektowano pomysłowo, zadania są różnorodne, więc nie ma mowy o nudzie.**

**RAZ, DWA, AKCJA!** Możliwość instalacji gry to świetna sprawa. Ładowanie danych trwa teraz dosłownie sekundę. I tylko szkoda, że gra wyświetla zawsze ten sam obrazek.

# SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

txt: MARCELLUS

**XBOX 360 | PS3**

- Wydawca: Black Bean
- Producent: Milestone
- Liczba graczy: 1 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

**MIELU:** Zastanawiałem się czy jest jakaś inna dobra gra traktująca o wyścigach motocyklowych i nic nie przychodzi mi do głowy. Seria MotoGP jest z każdym rokiem coraz gorsza, więc SBK X właściwie nie ma konkurencji. Daleki jednak jestem od stwierdzenia, że to rewelacyjny tytuł. Ot, niezłe wyścigi, chociaż bez większej podjarki, a na domiar złego grafika bieduje. Podoba mi się, że autorzy postanowili zainwestować trochę cennego czasu w stworzenie fajnego trybu arcade. 7/10

## KASA CAŁKIEM PRZYZWOICIE WYDANA

Nie wiem czemu jeszcze nikt nie wpadł na to, żeby dawać masę punktów gamerscore lub jakieś sute trofeum za samo uruchomienie gry. SBK X jest w tym względzie zdecydowanie zbyt nieśmiałe, dając tylko niewielkie osiągnięcie „Money well spend" od razu po pierwszym odpaleniu. Co najlepsze, nie jest to żadna czcza przechwałka. Oczywiście o ile szukaliście w miarę realistycznych wyścigów motocyklowych, a nie czegoś ekstremalnie eXtreme i zupełnie przypadkiem nie zauważyliście kładącego maszynę w zakręt motocyklisty na okładce. O ile nie przeoczyłem jakiegoś przemyślnie ukrytego trybu „dla dorosłych", w SBK nie ma nic, co usprawiedliwiałoby użycie litery X w jej potocznym, internetowym znaczeniu. Choć pewnym tropem może być to, że grę stworzyli Włosi i tajemnicze X to po prostu 10, a że rok mamy 2010, wszystko zaczyna się zgadzać.

## PONADPRZECIĘTNIE

Generację temu wszystko było proste – najlepsze wyścigi motocyklowe robiło Namco na pierwsze i drugie PlayStation, sił spróbowało też Polyphony w Tourist Trophy, ale mistrzowie wyścigów samochodowych nie potrafili oddać specyfiki jednośladów. Potem na pierwszego Xboxa nadeszły jeszcze trzy bardzo dobre części MotoGP autorstwa ekipy Climax, które kontynuowały passę także na początku żywota X360 i to by w zasadzie było na tyle – od mniej więcej trzech lat panuje posucha. Żadna duża firma nie ładuje pieniędzy w motocyklowe licencje, a symbolem upadku jest wydane niedawno Moto GP 09/10 od Capcomu, któremu w kwietniu wystawiłem 5.5. Jak widać, poziom się nieco obniżył.

**TURBO DOPALACZE**
**Arcade nie byłby arcade, gdyby zabrakło turbo. Efekt nie jest jakiś szokujący, ale ułatwia wychodzenie z zakrętów i wyprzedzanie przeciwników. Ale to wcale nie wszystko – motocyklami można jeździć poślizgami w zakrętach. Widać, że ekipa się przyłożyła.**

Nic więc dziwnego, że korzystają na tym mniejsi gracze – SBK nie jest ani wielką licencją, ani znaczącą produkcją. Ot, średniak, ale wykonany bardzo solidnie i ze znajomością tematu. O wiele większą, niż na przykład we wspomnianym MotoGP 09/10, gdzie tryby arcade były tragicznie skiepszczone. Tu zręcznościowa jazda jest całkiem przyjemna, choć może nawet nieco zbyt łatwa. Ale już symulacja jest przez duże „S" – jak ktoś ma ambicję, będzie bawił się świetnie próbując zapanować nad potężnymi maszynami na prawdziwych torach wyścigowych.

No właśnie, licencja przecież zobowiązuje – zawodowi jeźdźcy, prawdziwe maszyny, realistycznie oddane znane tory wyścigowe, jak Monza czy Katalonia. Ponadto całkiem sympatyczna kariera z możliwością zmiany zespołu i wiele dodatków, które fani symulacji na pewno docenią. Jak choćby telemetria, czy możliwość grzebania w ustawieniach maszyny.

Co miłe, w arcade też jest swego rodzaju kariera, czyli story mode, w którym przed każdym wyścigiem dostaje się jakieś zadanie do wykonania. Najczęściej zajęcie jakiegoś miejsca w stawce lub wyprzedzenie konkretnego przeciwnika. No i nie można zapomnieć o graniu w sieci – 16 zawodników na torze sprawia, że rywalizacja jest zażarta choć z symulacją ma bardzo mało wspólnego. Ale gra się fajnie.

## INNY PUNKT SIEDZENIA

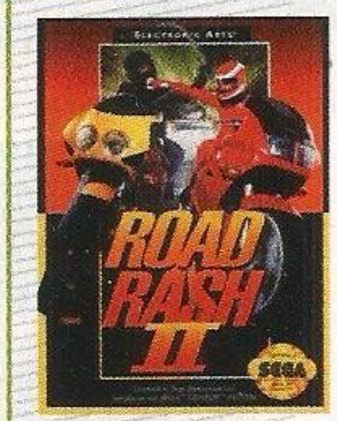
Osobiście nie przepadam za grami z motocyklami w rolach głównych, zwłaszcza tymi co bardziej symulacyjnymi, czemu wielokrotnie dawałem wyraz w recenzjach. SBK X też mnie jakoś szczególnie nie ujęło, ale uczciwie przyznaję, że ciężko się do czegoś przyczepić. Grafika nie jest jakoś szczególnie porywająca, ale spełnia swoją rolę i nie przeszkadza w zabawie, co przecież mogłoby się zdarzyć, gdyby graficy nawrzucali za dużo bajeranckich efektów. Dźwięk jest okej, w arcade przygrywają też nienajgorsze ciężkie kawałki. Wszystko jest na miejscu, nic mniej, nic więcej. Ale mnie i tak marzy się powrót prawdziwych konsolowych wyścigów motocyklowych, jak Road Rash: Jail Break – chopper, skóra na grzbiecie i łańcuch w łapie do okładania przeciwników, a nie jakieś tam, za przeproszeniem, kładzenie się w zakręty, hehe. ■■

**OCENA** 7.1/10

**+ SOLIDNE ARCADE, ŚWIETNA SYMULACJA**
**- PRZECIĘTNA OPRAWA, BRAK POLOTU**

ODKRĘĆ NA MAKSA I RURA!

### Gdzie te czasy?




**Czy zapowiedź nowego Twisted Metal sprawi, że rozwałkowe wyścigi przeróżnej maści wrócą do łask? Szczerze? Mam już nieco dość tej całej symulacji i pseudo-symulacji, jaką nas przez ostatnie lata zalewają developerzy. Chcę kompletnie, ale to zupełnie odrealnionych, zręcznościowych zabawek w stylu Road Rash, czy właśnie Twisted Metal lub niedawnego filmu Death Race z Jasonem Stathamem. Chcę prawdziwej walki na torze, a nie konkursu przepychanek i obcierek.**

**CZASEM SŁOŃCE**
**Czasem deszcz. W żadnej szanującej się wyścigowej symulacji nie może zabraknąć jazdy w strugach deszczu po torze śliskim, jak lodowisko. No i w SBK X nie braknie, oczywiście.**

# TOY STORY 3

## PIERWSZA WIRTUALNA PIASKOWNICA DLA KAŻDEGO DZIECKA

txt: GONZO

PS3 | XBOX 360 | Wii

- Wydawca: Disney
- Producent: Avalanche Sft.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 6 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

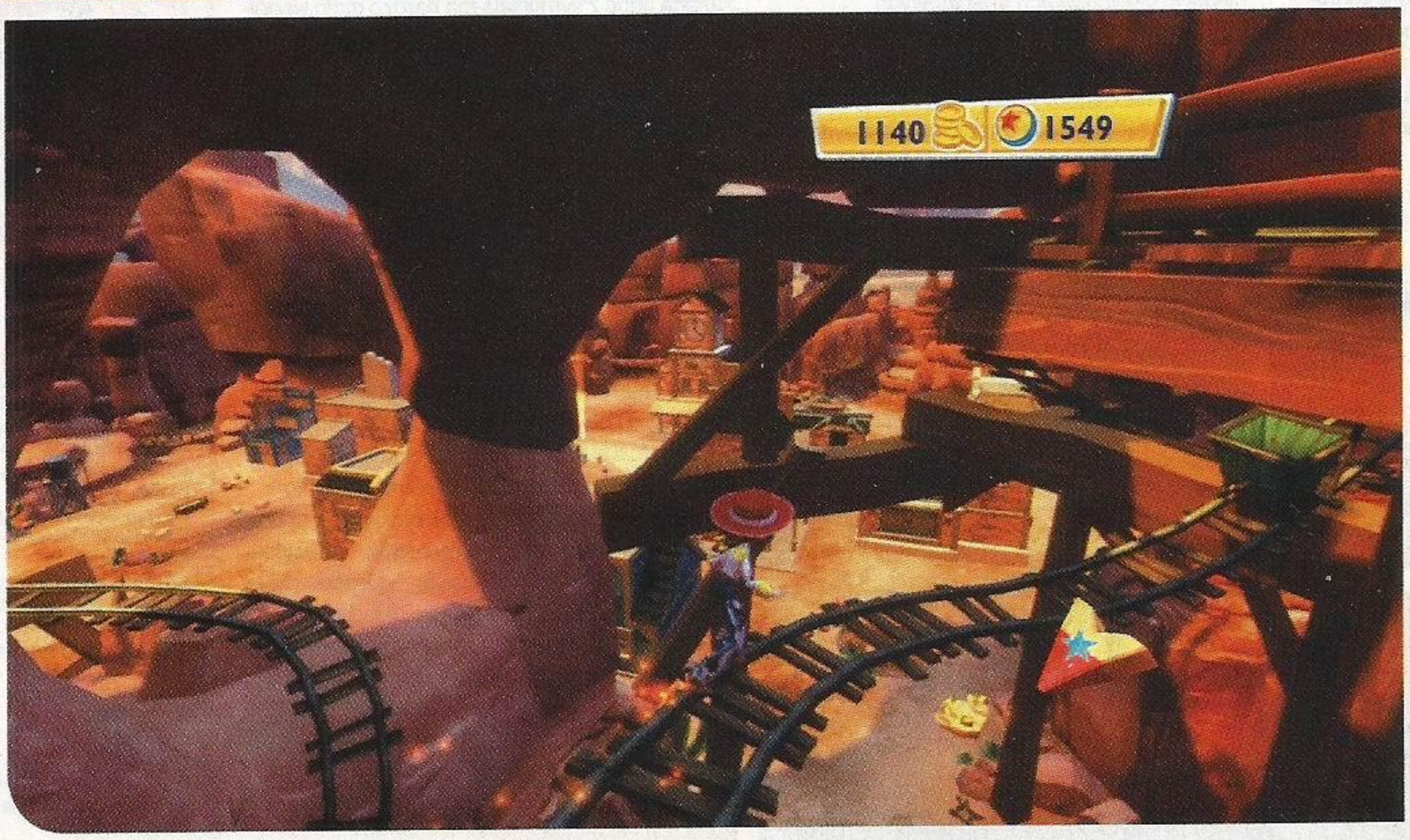
**GULASZ:** Kolejna gra dla najmłodszych – ogromna, giantyczna wręcz licencja – która miała szansę nieźle się sprzedać, bo jest dobra. I po raz kolejny, tak samo jak w przypadku LEGO Harry Potter, polski wydawca nie zapewnił zlokalizowanej wersji na konsole. Mając do wyboru grę po polsku na PC i po angielsku na konsole, rodzic wybierze pecetówkę! A tyle się mówi w ostatnich latach o budowaniu rynku. 8/10

Ciekawe rzeczy dzieją się, kiedy sequele filmów nie powstają w tempie produktów z linii fabrycznej i developerzy mają odpowiednio dużo czasu, żeby ulepić coś ciekawszego z pomysłów podrzucanych im przez specjalistów od licencji. Ponad dziesięć lat temu ukazało się Toy Story 2, więc ówczesne dzieci zdążyły wyrosnąć z zabawek, zapomnieć kim jest Szeryf Chudy, Buzz Astral i Pan Bulwa, ale jak widać, to było tylko dodatkową motywacją dla zdolniachów z Pixara. Nie mogli wzorem Shreka obniżać lotów i wysługiwać się coraz mniej stylowymi żartami, a wręcz musieli ponownie tchnąć życie w zakurzone zabawki Andy'ego, żeby młoda widownia na nowo je pokochała. Nie wiem jakim cudem, ale znowu im się udało. Zielony ogr przegrywa w tym roku z zielonym Rexem, a osioł zostaje przegoniony przez roześmianą Jessie. Tyle w temacie filmów, ale nie sposób odkleić od tego gry, bo przecież gdyby nie planowany blockbuster, Disney Interactive nie ośmieliłby się pakować dolarów w stworzenie tego tytułu, a Avalanche Software (nie mylić z Avalanche Studios od Just Cause) nie mieliby okazji błysnąć i pokazać, że potrafią wykrzesać z siebie coś więcej, niż przeciętne strzępy kodu w stylu Hannah Montana czy Chicken Little.

### BIORĘ WAS NA DYWAN

Nie można od tej gry oczekiwać niemożliwego, to raczej udana kompilacja prostych pomysłów przyobleczona w przyjemną, ciepłą i staranną oprawę. Największym zaskoczeniem jest charakter rozgrywki, bo poza nielicznymi momentami, Toy Story 3 oferuje spory, otwarty świat, dziesiątki postaci zlecających nam przeróżne zadania i przez kilkadziesiąt pierwszych minut nie za bardzo wiadomo, w co włożyć swoje pluszowe ręce. Z pomocą przychodzi świński major Hamm, którego początkowe zlecenia mają jedynie wprowadzić graczy w wykreowany świat. Warto szybko zacząć rozróżniać poszczególne budynki w mieścinie, bo czasem potrzeba sprawnie zorientować się, gdzie jest ratusz, a w którym miejscu stoi fryzjer. Nie zawsze ich projekty są oczywiste, ale to tylko pretekst, żeby zabawić się w domorosłego budowniczego i wzorem sąsiadów ochoczo wiercących w swoich mieszkaniach wraz z początkiem wakacji, trochę zamieszać w temacie architektury. Każdy budynek można edytować wedle własnego uznania, dodać rabatki przed wejściem, ozdobić śmiesznymi gadżetami, a nawet zadbać o takie szczegóły, jak wygląd okien i drzwi. Niestety, nie można tworzyć własnych kształtów i przedmiotów, to nie LittleBigPlanet, choć przyznam, że przygotowany wybór powinien zaspokoić najbardziej wybredne dziecko. Poza tym, w okolicznych zakamarkach znajdują się kule z nowymi elementami, które można później wykorzystać, więc warto zacząć dokładnie zwiedzać okolicę.

**STRATEDZY CZASU NIERZECZYWISTEGO** Od czasu do czasu wypada rozbudować mieścinę stawiając nowy budynek i tylko od nas zależy, gdzie go umiejscowimy. Nie ma to wpływu na rozgrywkę, ale możliwości nigdy za wiele.



### MISJA MOŻLIWA

Zadania zlecane naszej postaci nie są przesadnie trudne, ale ich różnorodność i przystępność nie dają powodu do narzekań. Jasne, że skakanie po platformach jest lepiej zrealizowane w Super Mario Galaxy 2, że wyścigi gokartów nie umywają się do ModNation Racers, że grindowanie sprawia więcej radochy w Ratchecie, ale żadna z wymienionych gier nie skupia w garści ich wszystkich, zaś Toy Story 3 na każdym kroku pozwala się wyszumieć. Często musimy po prostu odnaleźć zagubiony przedmiot i zwrócić go właścicielowi, ale nie zabraknie wyścigów na czas, pstrykania fotek zgodnych z podanym opisem ani łapania złodziei i własnoręcznego wtrącania ich do więzienia. Misje są krótkie, co nie pozwala się znudzić, a po skończeniu zachęca do spróbowania kolejnej. Czy wspominałem już o absurdalnej konkurencji rzucania postaciami na odległość nad kaktusem? O naparzaniu się z dzieciarnią w dwa ognie? I choć nie odczuwałem przesadnego wyzwania, a głębi w tych misjach jest tyle, co czystej wody w Zatoce Meksykańskiej, skłamię jeśli napiszę, że się wynudziłem. Ciągle coś się działo i czuć, że ekipa nie odwaliła roboty, tylko solidnie się do niej przyłożyła.

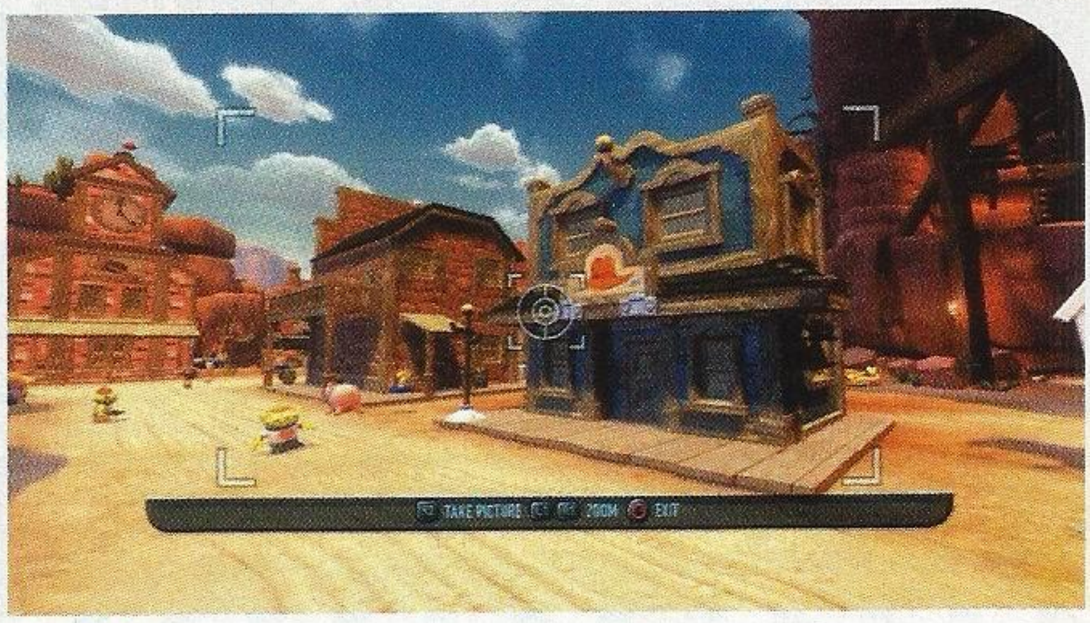
W grze kierujemy poczynaniami głównych bohaterów filmu, a zarówno Chudy, Buzz, jak i Jessie (w wersji na PS3 dostępny jest także imperator Zurg) odrobinę się między sobą różnią, do pełnego przejścia gry niezbędne będzie przełączanie się między postaciami.

Toy Story 3 nie jest żadnym arcydziełem, tylko i aż znakomitą grą na licencji i jedną z lepszych propozycji dla najmłodszych na „lato w mieście". Szkoda, że zabrakło polskiej wersji językowej na konsolach, ale my też wychowywaliśmy się na grach w oryginale, więc wierzę, że i ta bariera jest do przeskoczenia. Najwyżej w paru momentach rodzic wytłumaczy co trzeba zrobić.

### PUDŁO Z ZABAWKAMI

Autorzy poszli o krok dalej i oprócz głównego trybu zabawy, oddali w ręce najmłodszych graczy Toy Box, czyli uproszczoną wersję edytora. Kustomizacja w tym trybie dotyczy wszystkiego, dzieciaki mogą zapełniać poziomy ulubionymi bohaterami, kolekcjonować najfajniejsze misje, a wszystko bez żadnych odgórnie narzuconych wytycznych. Trochę to chaotyczne, ale przypomnijcie sobie własne szczenięce zabawy i odpowiedzcie na pytanie, czy było w nich dużo logiki...

W Toy Story 3 zawsze jest coś do zabawy; można zasiąść na chwilę i wykonać kilka krótkich zadań, albo przysiąść na dłużej. Podczas gry może dwukrotnie zdarzyło się, że nie bardzo wiedziałem, co tu jest jeszcze do zrobienia, ale wystarczyło wychylenie się za najbliższy zakręt, by znalazł mnie ktoś potrzebujący pomocy. Idealnie do charakteru zabawy pasuje niezobowiązujący tryb dla dwóch graczy, w którym można współpracować, ale równie dobrze strzelić foszka i zająć się ozdabianiem domków albo ściganiem kartami.




**NABIJ NABÓJ** Nie obędzie się oczywiście bez sekcji strzelankowych, ale nie są one zbyt nachalne i stanowią promil atrakcji dostępnych w grze.

**JASNOŚĆ WIDZĘ** Ciepło barw bijące z ekranu to dla nas spora pomoc przy łapaniu screenów. Nawet nie zdajecie sobie sprawy, ile problemu sprawiają ciemne, mroczne gry. Z Toy Story 3 praktycznie każda klatka nadawała się do publikacji. Spokojnie można przy tej grze sprawdzać balans kolorów w telewizorze.

## SŁONECZKO NA NIEBIE

Kiedy postanowiłem odświeżyć sobie dwa pierwsze filmy z serii, a potem zagrałem w Toy Story 3, nie mogłem uwierzyć jak wielka przepaść dzieli te produkcje, a przecież gra na dokładkę jest w pełni interaktywna! Rozumiem, że dekada w branży animacji komputerowej to jak dziesięć lat dla psa, ale Avalanche udało się pozostać na tyle wiernym otoczce najnowszej części kinowej, na ile to tylko możliwe. Okupiono to momentami pustawym światem, ale za to animacja postaci i pastelowość oprawy zasługują na kciuk w górę.

Dzieci będą wniebowzięte, kiedy po powrocie z kina znajdą pod telewizorem kopię gry, bo film trwa dwie godziny, a z Toy Story 3 na pewno każda pociecha chciałaby spędzić dużo więcej czasu. O takich „szczegółach", jak pełna ekipa dubbingująca postacie, nie będę wspominał, dialogi ociekają znanym i lubianym klimatem, więc nawet rodzice śledzący wyczyny potomków z bezpiecznej perspektywy fotela mogą uszczknąć coś dla siebie i nie muszą uciekać do czytania gazety. Albo grania na handheldzie.

Nie mogę powiedzieć, że wtopiłem się w świat Toy Story 3, jak but w rozgrzany asfalt, ale mogę i powinienem napisać, że to kawał świetnie napisanego kodu, idealna definicja gry na licencji. Spełnia swoją rolę wyśmienicie, przedłużając czas spędzony z ulubioną zgrają bohaterów i to w nie byle jaki sposób, ale zapełniając go masą krótkich, zabawnych zadań. Nie sposób także nie docenić pomysłu na Toy Box, który jest skierowany do odrobinę starszych dzieci z żyłką konstruktora-majsterkowicza. Żaden z hardkorowych graczy zapewne nie splami się zdobytym trofeum czy osiągnięciem z gry, ale warto sobie o niej przypomnieć, kiedy na głowę zwali się zgraja kuzynów, którym lepiej puścić Toy Story 3 niż wysłuchiwać, jak trudna była ich ostatnia kartkówka z tabliczki mnożenia. No i jest jeszcze jeden powód do ewentualnego zainteresowania się grą, ale bystrzejsi już pewnie odnaleźli miejsce, w którym o nim wspominam. Reszta niech rozejrzy się... TERAZ! ■■

**TOY STORY 3 NIE JEST ŻADNYM ARCYDZIEŁEM, TYLKO I AŻ ZNAKOMITĄ GRĄ NA LICENCJI I JEDNĄ Z LEPSZYCH PROPOZYCJI DLA NAJMŁODSZYCH NA „LATO W MIEŚCIE"**

**OCENA** 8.2/10

**+ DOBRY POMYSŁ I KLASOWA REALIZACJA**
**– NIE DLA STARUCHÓW, DROBNE BŁĘDY KOLIZJI**

**GDZIE SĄ MOJE G.I. JOE?**

### Dygaj z nami

**Żaden producent gry dla atrakcyjnej, młodej grupy wiekowej nie może zignorować premiery Move, które nawet jak na polskie warunki nie będzie odstraszać cenowo. Życzmy sobie, żeby zawsze obietnice wyglądały tak obiecująco, jak w przypadku Toy Story 3. Autorzy obiecali wsparcie dla nowego kontrolera i zimą mają być udostępnione nowe mini-gry dopasowane do wyginania śmiało ciała przed telewizorem. Na razie nie wiadomo, czy zostaną wplecione do głównego trybu, czy w jakiś inny sposób oddane do dyspozycji. Jednak najważniejsza informacja jest taka, że będą zupełnie darmowe. To się chwali, mało który producent dba o grę na licencji pół roku po premierze, kiedy oczy wszystkich już wypatrują kolejnego tytułu tego typu.**

# RETROPLUS

**Witam w Retro Plus. Po chuderlawym i z lekka niedomagającym wydaniu w zeszłym miesiącu, tym razem powracamy ze zdwojoną siłą czyszczącego wodospadu... Czy jakoś tak. Czyli dobra wiadomość dla ramoli zgłodniałych ciekawostek z minionej ery, gorsza dla tych, którzy naszego kącika nie lubią (jak się okazało, są i tacy). Niech pociechą dla tych ostatnich będzie wysyp materiałów z E3 – tak pokaźna porcja nowinek w tym numerze powinna zrekompensować im te parę stron poświęconych błogim czasom, kiedy Nintendo rządziło rynkiem gier, tylko od czasu do czasu ośmieszając się wynalazkami w rodzaju Powerglove, a konkurencja robiła co mogła, żeby zmałpować sukces japońskiego giganta. Chociaż, czekajcie, coś mi to przypomina...**

EKIPA RETRO+ POD WODZĄ DR MAXA

**Z większością opisywanych na tych stronach sprzętów wielu z Was wiążą ciepłe wspomnienia. Co drugi mieszkaniec nadwiślańskiej krainy grał na Pegasusie, wielu miało kontakt ze SNESem czy Mega Drive, o późniejszych systemach nie wspominając.**

# TURBOGRAFX-16

Dziś jednak zajmiemy się konsolą, która nigdy nie miała szansy zagościć w naszych sercach i pod naszymi telewizorami na szeroką skalę. Z prostej przyczyny – nigdy nie doczekała się wersji PAL (pomijając bardzo ograniczone wydanie w Wielkiej Brytanii) i do Europy zawędrować mogła wyłącznie w formie importu ze Stanów czy Japonii. Mowa oczywiście o TurboGrafx-16, znanej w ojczystym Kraju Kwitnącej Wiśni pod nazwą PC Engine.

Konsola owa zrodziła się ze współpracy dwóch firm – Hudson Soft (producent i dystrybutor gier, wsławiony choćby serią o przygodach Bombermana) i NEC (japoński producent sprzętu elektronicznego z długoletnimi tradycjami). W drugiej połowie lat osiemdziesiątych obie kompanie postanowiły uszczknąć co nieco z lukratywnego rynku gier video, na którym już wtedy w najlepsze rządziło Nintendo. Jak to się często zdarza, u podstaw całego przedsięwzięcia legła porażka – w tym przypadku była to nieudana próba opchnięcia Nintendo nowego procesora stworzonego przez specjalistów z NEC. Wobec braku zainteresowania ich technologią, postanowili wykorzystać ją do stworzenia własnej maszynki do gier. Jak powszechnie wiadomo, kilka lat później podobny manewr ze strony Sony zaowocował narodzinami PlayStation – to ładnie pokazuje, że Nintendo ma długą tradycję hodowania sobie rywali na własnym poletku. W przypadku PS one niemal skończyło się to dla nich zmarginalizowaniem ich własnych produktów. A jak potoczyło się to w przypadku NEC? Cóż... Nieco inaczej.

## ZŁOTE DZIECKO

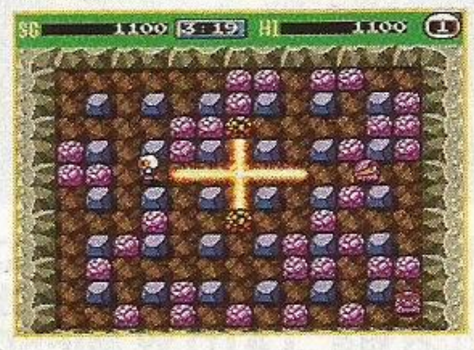
PC Engine, bo tak ochrzczono oryginalny japoński model urządzenia, trafił na dalekowschodni rynek pod koniec 1987 roku. Pomimo, iż promowano go hucznie jako konsolę

**TRZEBA PRZYZNAĆ, ŻE TURBOGRAFX-16 WALCZYŁA DZIELNIE, PRZEKONUJĄC DO SIEBIE PRZYGARŚĆ GRACZY OCZAROWANYCH JEJ MOŻLIWOŚCIAMI GRAFICZNYMI I NIE MAJĄCĄ SIĘ CZEGO WSTYDZIĆ BIBLIOTEKĄ GIER**

## PERełKI I OSOBLIWOŚCI

**Keith Courage in Alpha Zones** – pierwsza, nie do końca udana próba wyposażenia konsoli we własną maskotkę, i zarazem pierwszy tytuł sprzedawany w komplecie z TurboGrafx-16. Prosta i kolorowa platformówka z drobnymi elementami RPG, oparta na popularnej w Japonii serii anime. Ta nie do końca udana gra szybko została zastąpiona przez...

**Bonk's Adventure** – druga i zdecydowanie lepsza gra dodawana do konsoli i jej ostateczna maskotka. Mały, wielkogłowy jaskiniowiec mógł pochwalić się sporymi pokładami dziwacznej, ale urokliwej charyzmy. Skakanie po platformach i nawalanie z bańki wszystkiego co się rusza wystarczyło do zapewnienia postaci umiarkowanej popularności i rozciągnięcia serii na kilka kolejnych części.




**Bomberman** – sztandarowy bohater Hudson Soft doczekał się rewelacyjnej wersji na TurboGrafx-16. O ile pod względem rozgrywki nie różnił się od wydań na pozostałe konsole, o tyle grafika i dźwięk dosłownie zmiatały „podróbki" na konkurencyjnych maszynach.

**Legendary Axe** – jeden z niewielu tytułów dostępnych wyłącznie na konsoli NEC i Hudson Softu. Można uznać go za „dorosłą" wersję Bonka, bo mamy w nim dorosłego, realistycznie przedstawionego jaskiniowca wyruszającego na misję celem zaciągnięcia

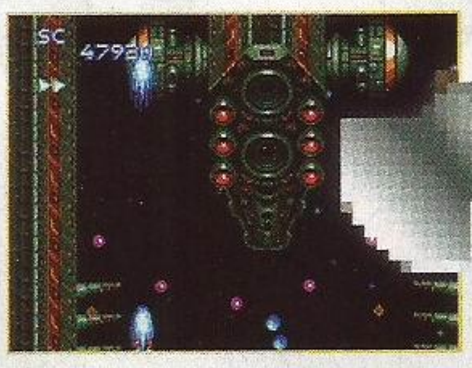
swej kobiety z powrotem w zacisze domowej jaskini. Jedna z pierwszych gier i całkiem porządny side-scroller.

**Alien Crush/Devil's Crush** – bliźniacza para flipperów, ciekawa chociażby ze względu na mocno surrealistyczną oprawę. Świetne i bardzo pomysłowe pinballe, w których poza waleniem bilą w grzybki trzeba było wypełniać dodatkowe zadania, polegające zazwyczaj na pokonaniu widniejącego na środku stołu demona czy kosmity.

**Ys** – klasyczny RPG z mocno zaakcentowanymi elementami gry akcji. Jeden z pierwszych tytułów, jaki zawitał na kompaktową przystawkę TurboGrafx-CD. Dwie najlepsze rzeczy z nią związane – kapitalny, orkiestralny soundtrack i upchnięcie na jedną płytę dwóch części gry. Jedna z nielicznych serii z tej konsoli, której kolejne części ukazują się do dziś.

**Castlevania: Rondo of Blood** – rewelacyjna odsłona legendarnej serii, wprowadzająca wiele elementów, które zadomowiły się w niej na stałe. Do dziś trudno zrozumieć dlaczego ta perełka latami nie mogła opuścić granic Japonii. Dziś wszyscy mogą zapoznać się z nią w odświeżonej formie, jako Dracula X Chronicles na PSP.

**Blazing Lazers** – gdyby wymienić jeden gatunek, z którego słynęła TurboGrafx-16, byłyby to kosmiczne strzelanki. Blazing Lazers było pierwszą i zarazem jedną




z najlepszych. Niby nic niezwykłego – leć stateczkiem w górę ekranu i wal do wszystkiego co się rusza. Ale grafika rozwalała wszystko, co w owych czasach powstało w tym, jakże miodnym i rajcownym gatunku.

**Super Star Soldier** – kolejna strzelanka, tym razem wyprodukowana przez sam Hudson Soft. Jeszcze ładniejsza i dla wielu bardziej rajcowna od Blazing Lazers, doczekała się kultowego statusu.

## JAKBY TEGO BYŁO MAŁO...

Jak już wspomniałem w głównym tekście, TurboGrafx-16 doczekało się (jako pierwsza konsola, zresztą) nakładki pozwalającej odczytywać płyty CD. TurboGrafx-CD miało w założeniu przedłużyć żywotność systemu i otworzyć przed nim niespotykane wcześniej możliwości audio-wizualne. To drugie poniekąd się udało, za to z tym pierwszym były spore kłopoty. Powodów dla ostatecznej porażki urządzenia (pomimo kilku rewelacyjnych gier, jakimi zostało obdarowane) było kilka. Pierwszym z nich była niewesoła sytuacja w jakiej znajdowała się konsola w momencie premiery tego akcesorium. Na rynku od dawna podzielonym pomiędzy Segę i Nintendo, zwyczajnie nie było już miejsca dla „tego trzeciego", a zmienić miała to dopiero premiera PlayStation. Z pewnością nie pomogła też zaporowa cena urządzenia – 400 dolców za odtwarzacz płyt do konsoli to, przyznacie, nieco wygórowana sumka. Co gorsza, sami producenci jakby nie do końca wierzyli w sukces przedsięwzięcia, przez co biblioteka gier na CD powiększała się zdecydowanie zbyt opieszale, a niektórych pewniaków (vide doskonałe Rondo of Blood) nigdy nie wypuszczono na zachodnim rynku (inna sprawa, że brak blokady regionalnej pozwalał importować do woli). Takim to sposobem Turbografx-CD skończyło na śmietniku historii, torując drogę dla koszmarków pokroju Sega CD.

## OBCY W OBCYM KRAJU

Rozochoceni początkowymi sukcesami twórcy postanowili jak najprędzej przedstawić swoje dziecko reszcie świata. W pierwszej kolejności padło – jakżeby inaczej – na ojczyznę Wuja Sama. Konsola trafiła na amerykański rynek już w 1989 roku, podczas podróży przez Pacyfik zmieniła się jednak nie do poznania. Utyła, niemal dwukrotnie powiększając swe rozmiary (tu wstawcie cięty dowcip o obżeraniu się hamburgerami), poczerniała (a żarty na tym tle lepiej sobie darujcie) i z racji nowego obywatelstwa zmieniła rodowe nazwisko. Tu kończy się historia PC Engine, a na scenę wkracza TurboGrafx-16. Pomimo tych starań przypodobania się gaijinom, maszynka miała przed sobą ciężką batalię o rynek zdominowany w międzyczasie przez Segę i Nintendo.

Początkowo zdawać się mogło, że istnieje realna szansa – jeśli nie pobicia konkurentów, to przynajmniej wygrzebania dla siebie wygodnej niszy, mogącej służyć za punkt wypadowy dla kolejnej generacji sprzętu. Trzeba przyznać, że TurboGrafx-16 walczyła dzielnie, przekonując do siebie przygarść graczy oczarowanych jej możliwościami graficznymi i nie mającą się czego wstydzić biblioteką gier. O ile jednak sprzęt wyprzedzał pod względem technologii NESa i Master System, przy debiutującej w USA mniej więcej w tym samym czasie Mega Drive (a właściwie Genesis) nie robił już tak piorunującego wrażenia. Skwapliwie wykorzystała ten fakt Sega, pozwalając sobie w materiałach promocyjnych na nabijanie się ze „ściemnianych 16 bitów" konkurenta. NEC i Hudson odwzajemnili się kilka lat później, wyszydzając w swoich reklamach przystawkę Sega CD. Wówczas było już jednak za późno i nawet najbardziej cięte dowcipasy nie mogły ocalić zdychającego systemu.

## ZGON W KWIECIE WIEKU

Ostatnim gwoździem do trumny TurboGrafx-16 było wkroczenie na rynek 16-bitowego potwora Nintendo. SNES nie pozostawił konkurencyjnej maszynce najmniejszych szans – nie dość, że szpanował już w pełni 16-bitową grafiką i dźwiękiem, to w dodatku z miejsca mógł liczyć na handicap w postaci wyrobionych marek ojczystej firmy, takich jak Mario, Zelda czy Metroid. Ciężko konkurować z takim potworem, co nie znaczy, że nie próbowano. Odważnym ruchem było wypuszczenie nakładki przeznaczonej do odczytu płyt kompaktowych, mającej w założeniu przedłużyć żywot systemu, ale i ten manewr zaowocował ostatecznie spektakularną klapą (patrz – ramka). Sprzedająca się wciąż świetnie w Japonii konsola ostatecznie poległa z kretesem na amerykańskiej ziemi.

Trudno się dziwić, że kolejna konsola autorstwa NEC, 32-bitowa PC-FX, ujrzała światło dzienne wyłącznie w Japonii. Nie udało jej się powtórzyć osiągnięć poprzednika, ale przez kilka lat cieszyła się umiarkowanym sukcesem. Ostatecznie wycofano ją ze sprzedaży w 1998 roku, co ciekawe – rok później na rynek trafiła ostatnia gra na TurboGrafx-16. W tym samym roku NEC ostatecznie wycofał się z roli producenta konsol, choć nie porzucił całkowicie rynku gier – współpracował m.in. ze swym niegdysiejszym rywalem, Segą, współtworząc bebechy Dreamcasta. Z drugim konkurentem los połączył ich w jeszcze inny sposób – w 2007 roku pierwsza gra z TurboGrafx-16 trafiła na Wirtualną Konsolę Nintendo. Co oczywiście nie przeszkadza rzeszom kolekcjonerów w polowaniu na oryginalne, importowane wydania gier na tę zasłużoną maszynkę. ■

16-bitową, uczciwie wypada stwierdzić, że był nią mniej więcej w takim stopniu, w jakim Atari Jaguar szpanował swą „64-bitowością". Serce maszyny stanowił bowiem 8-bitowy procesorek, choć dzięki parze potężnych jak na owe czasy koprocesorów graficznych, PC Engine na luzie wyprzedzał NESa czy Master System pod względem jakości generowanej grafiki. Projekt urządzenia był ciekawy także z kilku innych względów – przede wszystkim rzucał się w oczy jego rozmiar. Japoński model po dziś dzień cieszy się mianem najmniejszej stacjonarnej konsoli wszechczasów (co skrupulatnie nie odnotowano w Księdze Rekordów Guinessa). Standardowym nośnikiem danych nie były zaś popularne kartridże, ale dużo smuklejsze karty.

Wbrew temu, co możecie sobie pomyśleć, konsola okazała się z miejsca sporym sukcesem i przez kilka lat z rzędu biła na głowę konkurencję (włącznie z Nintendo) pod względem sprzedanych w swej ojczyźnie egzemplarzy. I nie ma się czemu dziwić, bo jak na swoje czasy był to kawał porządnej maszynki do grania, który szybko doczekał się biblioteki świetnych, choć dziś z lekka zapomnianych tytułów. W dużej mierze było to zasługą Hudson Soft, którzy wsparli system pokaźną kolekcją swoich sztandarowych tytułów. Jasne, taki np. Bomberman pojawił się ostatecznie na wielu innych konsolach, jednak przez długi czas konwersje stanowiły zaledwie popłuczyny po oryginale na PC Engine.

**Splatterhouse** – klasyk, który w dodatku niedługo doczekać się ma odświeżonej wersji. Jasne, TurboGrafx-16 nie było jedyną konsolą na którą skonwertowano ten automatowy hicior, jednak żaden inny port nie mógł pochwalić się równie dobrą oprawą i bezprecedensową ilością zalewającej ekran juchy.

**Ninja Spirit** – w kategorii klasyków z wojownikami ninja w roli głównej zazwyczaj wspominamy Shinobi, Ninja Gaiden czy Stridera. Ninja Spirit wcale im jednak nie ustępował, a przedzieranie się kalesoniarzem przez siedem poziomów i nawalanie z katany, shurikenów czy łańcucha było ze wszech miar sycące. Cel gry? Godny wojownika ninja – pomścić śmierć ojca.

**Chew-Man-Fu** – sympatyczna gra logiczna, w której naczelnym zadaniem gracza jest powstrzymanie złego czarodzieja przed zmieceniem z powierzchni ziemi chińskich potraw (nie, ja też nie wiem o co chodzi). Jak tego dokonać? Przepychając kolorowe kulki przez serię labiryntów, oczywiście. Może i bez sensu, ale za to kolorowe

**Military Madness** – dowód na to, że strategie na konsolach to nie tylko współczesny wymysł. Proszę bowiem – oto gra taktyczna rozgrywana z podziałem na tury, do tego wyposażona w intrygującą (czyt. debilną) fabułę, w której Alianci i państwa Osi walczą o panowanie nad… Księżycem.

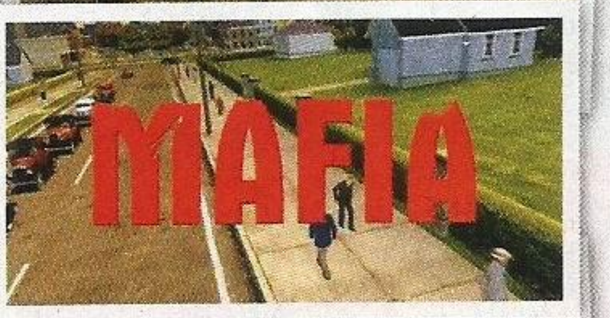
**Często na łamach doceniamy pracę grafików, dźwiękowców i projektantów, których twórczość możemy podziwiać w tej czy innej grze. Tym razem jednak, nadeszła pora oddać hołd często nie mniej utalentowanym paniom i panom odpowiedzialnym za nieinteraktywną część naszego ulubionego hobby. Intro, filmiki wprowadzające do gry, towarzyszą nam od wielu lat i choć w ciągu ostatniej dekady wielu producentów odeszło od tradycyjnej formuły na rzecz wrzucania grającego wprost do akcji, dzisiejsza dziesiątka poświęcona jest introm w tradycyjnym znaczeniu tego słowa.**

# ZANIM WCIŚNIESZ START

## CZYLI 10 NAJLEPSZYCH INTRO? INTRO? IN... NO, FILMIKÓW WPROWADZAJĄCYCH DO GIER

Dlatego zabrakło na liście chociażby sekwencji otwierającej God of War 3 – bez wątpienia jednego z bardziej miażdżących początków w historii gier, a także wielu innych. Przypominam też, że wyliczanka dotyczy wyłącznie sekwencji początkowych – wiem, że seria MGS roi się od świetnie wyreżyserowanych filmików, Modern Warfare to właściwie jeden grywalny film, a przy zakończeniach poniektórych Finali gracze wypłakiwali sobie oczy, ale – powtarzam – tym razem liczy się tylko intro. Przy doborze kierowałem się nie tyle jakością grafiki (choć siłą rzeczy, trudno do końca pozbawić ją znaczenia), co pomysłem, jakością reżyserii, jak najlepszym ujęciem charakteru danej gry w kilkuminutowej animacji. Co nie zmienia faktu, że – jak to zwykle bywa – na pełen obiektywizm też bym nie liczył. Wspomnienia mają swoje prawa. Ciekaw jestem zresztą Waszych opinii. Może Wasza lista wyglądałaby diametralnie inaczej, może uważacie, że zapomniałem o czymś totalnie oczywistym... Jakie intro spowodowało wysyp „mrówek" na Waszych plecach i dlaczego? Co znaczy „dlaczego"? Co znaczy „znaczy"? I czemu marnuję Wasz czas wypisując te brednie? A zatem, bez dłuższej zwłoki, przejdźmy do sedna.

### 10 MAFIA



Pierwsza Mafia zapisała się w pamięci graczy konsolowych głównie schrzanionymi konwersjami na PS2 i Xboxa. Nie zmienia to faktu, że: A – w swej oryginalnej, pecetowej wersji gra była świetna, oraz B – intro należało do kategorii filmików, które aż szkoda było „przeskoczyć". Niby nic takiego, ot – przelot kamery przez miasto zakończony najazdem na głównego bohatera. Ale diabeł tkwi w szczegółach, a konkretnie – w bezbłędnej reżyserii tego „przelotu". Nie dość, że wszystkiemu towarzyszy fantastyczna, budująca odpowiednią atmosferę muzyka, odpowiednio dopasowująca się do sytuacji, to jeszcze filmik umiejętnie prezentuje graczowi okolice, w których przyjdzie mu spędzić najbliższe kilkanaście/-dziesiąt godzin. A wszystko to w odpicowanej oprawie graficznej, która do dziś nie postarzała się jakoś tragicznie. Wstęp do Mafii to doskonały przykład, że czasem prosty pomysł może być najbardziej efektywny. Liczy się wykonanie.

### 09 ONIMUSHA 3

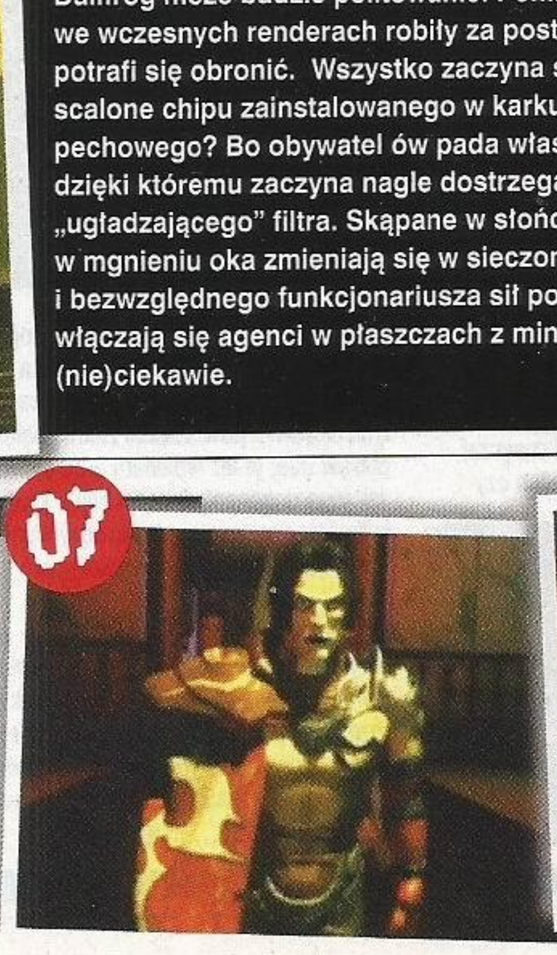
Typowy przykład zacnej, japońskiej szkoły renderów – tu akurat w wykonaniu speców z Capcomu. Oczywiście, jak to u Japończyków bywa, filmik jest pełen przegiętych scen akcji i zaprzeczających prawom fizyki wyczynów, choć nie osiąga poziomu radosnego absurdu znanego z przerywników w późniejszych częściach Devil May Cry. Tu niebiesko-żółci jeszcze nie szaleli z milionem cięć na sekundę, dwudziestominutowymi walkami na pistolety, podczas których kombatanci ani razu nie dotykają podłoża, i innymi tego typu wesołościami. Nie, tu mamy tylko samuraja wdzierającego się na „pokład" bojowego potwora rozmiarów małego kontynentu, szlachtującego zastępy sługusów złego pana (w tym dwie humanoidalne psiny) magicznym mieczem, by w końcu osiwieć i przeżyć eksplozję atomową. Czyli Capcom w bardzo stonowanej formie, jak widać. Aha, wspomniałem, że po wszystkim pojawia się Jean Reno?

### 08 SYNDICATE WARS

Ech, z dzisiejszej perspektywy animacja otwierająca kontynuację dzieła Bullfrog może budzić politowanie. Pomijając jednak tępo ciosane klocki, które we wczesnych renderach robiły za postacie ludzkie, zamysł filmiku wciąż potrafi się obronić. Wszystko zaczyna się od kamery omiatającej układy scalone chipu zainstalowanego w karku pechowego przechodnia. Dlaczego pechowego? Bo obywatel ów pada właśnie ofiarą hackerskiego ataku, dzięki któremu zaczyna nagle dostrzegać otaczającą go rzeczywistość bez „ugładzającego" filtra. Skąpane w słońcu przedmieście i miły pan policjant w mgnieniu oka zmieniają się w sieczone deszczem miasto przyszłości i bezwzględnego funkcjonariusza sił porządkowych. A chwilę później do akcji włączają się agenci w płaszczach z minigunami w łapach, i dopiero robi się (nie)ciekawie.

### 07 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Nie wiem, co jest takiego w tym filmiku, chyba po prostu doskonale wywiązuje się z roli wprowadzenia gracza w akcję, zainteresowania go na tyle, że nie może się doczekać, by chwycić za pada. Opowiedziana w kilka minut historia Raziela, prawej ręki okrutnego Kaina, zdrady której padł ofiarą i trwającej setek lat agonii, zwyczajnie wciąga. Niemała w tym zasługa bombastycznej ścieżki dźwiękowej i zaangażowanej narracji głównego bohatera.



## 06 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Ta niespełna czterominutowa animacja stanowi kwintesencję tego, za co gracze pokochali Mortal Kombat. Zaczyna się od cedzącego słowa narratora, ale już po chwili rozbrzmiewa klasyczne ryknięcie „Moortaal Kooombaaat" i huk gongów. Reszta to już czysta nawalanka z udziałem wszystkich klasycznych postaci z serii, na czele z Reptilem, Sub-Zero, Scorpionem, Liu Kangiem i resztą ferajny. Choreografia jest bezbłędna, wszyscy walą dobrze znanymi specjalami i fatalami, a krew leję się często i gęsto. Pewnie, gdybym nie znał wcześniej serii, filmik nie zrobiłby na mnie tak dużego wrażenia, ale dla fana to prawdziwy rarytas i ukoronowanie smoczego dorobku w pigułce. Aha, wiem, że intro do MK: Armaggedon opierało się na podobnym schemacie i zawierało pierdyliard postaci, ale właśnie dlatego uznaję je za nieco słabsze. Czasem zamiast mnożyć bohaterów, lepiej ograniczyć się do kilku konkretnych i wyciągnąć z nich wszystko, co się da.

## 05 SOUL BLADE

„Transcending history and the world, a tale of swords and souls, eternally retold..." Nie ukrywam, że zabiło mnie niegdyś to intro. Nie tylko mnie zresztą, bo wielu graczy wspomina je z rozrzewnieniem. Ale mimo wszystko nie chodzi tylko o sentyment, bo większość filmików z tamtych czasów (połowa lat 90.) mocno trąci już dziś mychą, a to z Soul Blade trzyma się świetnie. Świetny, dynamiczny montaż, i przygrywający w tle przaśny, ale chwytający za serce, japoński pop-folk pomagają wczuć się w specyficzny klimat gry i przy okazji w telegraficznym skrócie zapoznać się ze wszystkimi jej bohaterami. Intro do Soul Blade było jednym z tych filmików, dla których resetowało się konsolę po kilkanaście razy, żeby nasycić nim oczy (i uszy). I nawet po niemal piętnastu latach nie straciło nic ze swojej magii.

## 04 THE BEATLES: ROCK BAND

Ani ze mnie wielki fan Beatlesów, ani miłośnik gier muzycznych, ale potrafię docenić kawał ładnej animacji. A takim właśnie jest kilkuminutowe intro do niedawnego Beatles Rock Band. Niełatwo w niespełna trzyminutowym filmiku uchwycić całą karierę tak zasłużonego zespołu, ale twórcom tego arcydziełka (odpowiedzialnym także m.in. za niektóre teledyski kapeli Gorillaz) udało się to doskonale. Może to akurat średnio optymistyczna konstatacja, ale można się pokusić o stwierdzenie, że to intro w większym stopniu oddaje sprawiedliwość kapeli, niż właściwa gra.

## 03 WARHAMMER ONLINE

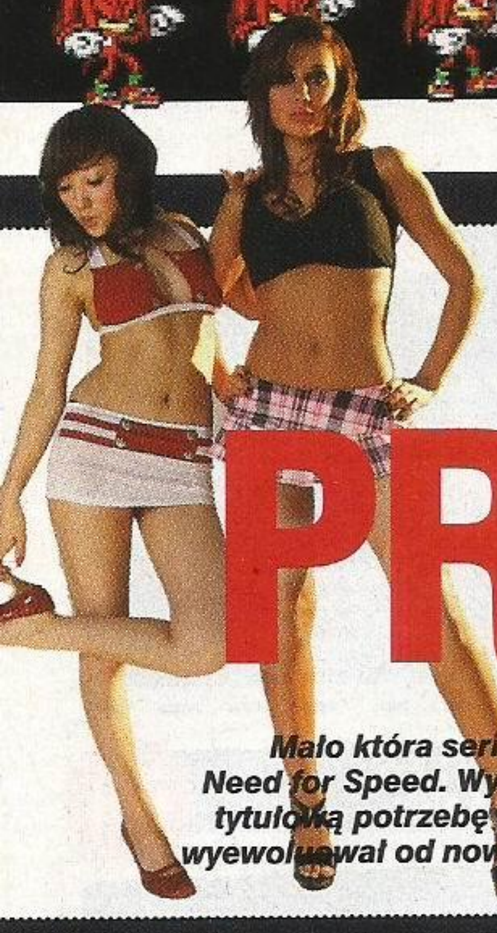
W telegraficznym skrócie: Mokry sen miłośnika fantasy. Zwłaszcza tej trochę bardziej wykręconej i mrocznej odmiany spod znaku bojowego młotka. Ale nawet jeśli ktoś nie trawi twórczości Games Workshop, nie może zaprzeczyć, że MMO (apage!) Age of Reckoning doczekało się pierwszorzędnego wprowadzenia. Nie dość, że animacja robi spore wrażenie pod czysto technicznym względem, to w dodatku doskonale spełnia swoje zadanie, wprowadzając gracza w ponury światek, przedstawiając strony konfliktu, rasy i klasy, a wszystko to nie w teledyskowych migawkach, tylko fachowo wyreżyserowanej scenie ataku na twierdzę. Szalony goblin szarżujący na bramy, pojedynek elfki z maruderem Chaosu, czarodziej spopielający stado orków... Ciągle coś się dzieje. W dodatku, graficy tak zaszaleli z drugim i trzecim planem, że można to cudeńko oglądać po kilkanaście razy i wciąż wyłapywać nowe smaczki i drobne niuanse. Może i gra nie odniosła sukcesu WoW, ale przynajmniej w kwestii otwierającej ją animacji, panowie z Mythic nie mają czego zazdrościć Blizzardowi.

## 02 STARCRAFT: BROOD WAR

O Blizzard można powiedzieć wiele rzeczy, zarówno dobrych, jak i... Mniej dobrych. Jedną z tych ostatnich jest z pewnością niechęć (czy może nieśmiałość) firmy do wejścia na konsolowy rynek. Nie da się jednak ukryć, że w kwestii przerywników filmowych, niewielu może podskoczyć ekipie z Irvine. Po prawdzie, spokojnie mógłbym zapełnić połowę tej listy filmikami z ich gier, ale to by było z lekka nudnawe, więc postanowiłem ograniczyć się do – moim zdaniem – najlepszego. Intro do Brood War, dodatku do pierwszego Starcrafta, nie wygląda może tak dobrze, jak późniejsze dziełka animacji otwierające chociażby World of Warcraft, ale – w przeciwieństwie do nich – nie ogranicza się do bycia ładnym teledyskiem. W zamian próbuje opowiedzieć kawałek ciekawej historii, wcale nie głupiej, a dla wielu nawet poruszającej. Scena przedstawiająca ziemskich przywódców zostawiających swych pobratymców na pożarcie Zergom nadal robi spore wrażenie, i to po dwunastu latach! Czuć tu beznadziejność i okrucieństwo wojny, wyraźnie zainspirowane Czasem Apokalipsy Forda Coppoli, a wszystko dąży do momentu kulminacyjnego, w którym filmowcy z Blizzarda udowadniają, że zwykłe ucięcie akcji może czasem dać piorunujący efekt.

## 01 FALLOUT 2

Hehe. Tak, przyznaję się bez bicia – jestem wielkim fanem Fallouta. Ale nie to jest głównym powodem, dla którego intro do drugiej gry z serii dochrapało się pierwszej pozycji na niniejszej liście. Po prostu, w mojej szczerej opinii, w pełni na nią zasługuje. Nie tylko z powodu mistrzowskiej reżyserii i intrygującej koncepcji, ale też dlatego, że filmik ów stanowi doskonały przykład omijania ograniczeń technicznych za pomocą ciekawych pomysłów. Intro, w którym nie pojawia się ani słowo dialogu, a jedyni bohaterowie noszą pancerze, albo widoczni są wyłącznie w formie konturu na tle łuny światła, jakimś cudem przekazuje graczowi wszystko, co ma przekazać, i bezlitośnie wbija go w postapokaliptyczny klimat. Przez dłuższy czas widzimy tylko pokaz animowanych slajdów pouczający o czym pamiętać i czego się wystrzegać wychodząc po raz pierwszy ze schronu – wszystko oczywiście przy użyciu pociesznych Vault-boyów i w akompaniamencie klasyka z epoki (konkretnie: „A kiss to build a dream on" Louiego Armstronga). W dalszej części intro przyjmuje o wiele poważniejszy ton, ale więcej nie zdradzę. Kto widział, ten pamięta. A kto nie widział – niech obejrzy.



# POTRZEBA PRĘDKOŚCI

***Mało która seria gier może poszczycić się równie długim stażem i dorobkiem tytułów, jak Need for Speed. Wyścigowy pupil Electronic Arts od ponad piętnastu lat regularnie zaspokaja tytułową potrzebę milionów graczy. Cofnijmy się zatem w przeszłość, by prześledzić, jak NFS wyewoluował od nowicjusza wśród wyścigówek, do jednej z najbardziej znanych i popularnych serii gier video.***

**Seria wrzuciła pierwszy bieg już w 1994 roku, za sprawą Need for Speed, wydanego najpierw na niespecjalnie popularnej konsoli 3DO.** W momencie premiery, tytuł spokojnie mógł uchodzić za nową jakość w gatunku – grafika zostawiała daleko w tyle siermiężną oprawę wcześniejszych gier tego typu, a do tego dochodziła cała gama dodatkowych przymiotów, jak płynna animacja, rozbudowana warstwa multimedialna (bogaty soundtrack i sporo materiałów filmowych dokumentujących historię dostępnych w grze autentycznych samochodów), a także sama rozgrywka. Ta ostatnia wprowadzała sporo ciekawych innowacji, jak choćby opcjonalną obecność ruchu ulicznego (włącznie z panicznymi reakcjami kierowców na nasze ekwilibrystyczne poczynania), a także pościgi policyjne odpalane po kolejnym z rzędu złamaniu przepisów drogowych przez grającego. Najważniejszy był jednak prosty fakt, że w NFS po prostu świetnie się grało, nawet nie będąc zapalonym fanem wyścigów (co mogę poświadczyć z własnego doświadczenia). Nic więc dziwnego, że gra zebrała pulę hurraoptymistycznych recenzji – jedyny szkopuł, jak już zaznaczyłem wcześniej, to platforma, na której się ukazała. Węsząc rychły koniec 3DO, EA szybko przerzuciło swój tytuł na PC, PlayStation i Saturna. Tyle tylko, że w 1995 roku złote dziecko firmy nie było już samo – w międzyczasie na rynku pojawiło się kilka tytułów, które nie miały się już przy nim czego wstydzić, a w opinii wielu nawet je przewyższały. PlayStation dostało swoją konwersję Ridge Racera (przebijającego wszystko poczuciem pędu), Saturna obdarowano Sega Rally (z powalającą grafiką i arcade'ową miodnością), obie konsole doczekały się Destruction Derby (z imponującym modelem zniszczeń pojazdów), ba – nawet pecetowcy mogli cieszyć się porządnym racerem w postaci Screamera. Dlatego też, pomimo zasług historycznych, pierwszy Need for Speed nie nacieszył się zbytnio sławą pioniera. Tym niemniej, konwersje gry cieszyły się dużą popularnością, a rozochoceni Elektronicy dodatkowo dopieścili jeszcze rynek PC wydanym w 1996 roku Need for Speed: Special Edition, wzbogaconym m.in. o opcje gry sieciowej.

**Sukces NFS okazał się na tyle duży, że EA postanowiło nie zwalniać i czym prędzej zaatakować graczy sequelem.** Need for Speed 2 trafił na PC i PS one już w 1997 roku, budując na fundamentach położonych przez poprzednika, acz zarazem lekko zmieniając kierunek. Idea rozgrywanych z zawrotnymi prędkościami wyścigów autentycznych fur pozostała niezmieniona, rozgrywka okazała się jednak prostsza i mniej realistyczna. Takie przesunięcie na szali realizm-arcade nie wszystkim podeszło, choć większość graczy i recenzentów nadal bawiła się świetnie. Doceniono poprawioną grafikę i równie rozbuchaną warstwę multimedialną. Twórcy dosłyszeli jednak narzekania malkontentów i wiedzieli, że do opracowania trzeciej części serii muszą podchodzić na spokojnie, z dużą dozą ostrożności. Aby zatkać lukę wydawniczą i utrzymać zainteresowanie fanów, uraczyli ich kolejną Specjalną Edycją. Najwyraźniej jednak gruntowne przemyślenie kierunku, w którym miała pójść seria, nie zajęło kanadyjskiemu oddziałowi EA zbyt dużo czasu, bo już w 1998 roku zaprezentowali Need for Speed 3: Hot Pursuit. I, co tu dużo gadać, trafili w dziesiątkę – „trójeczka" wzięła to, co najlepsze z poprzednich części, podciągając przy tym poprzeczkę w kwestii grafiki i skupiając się w tytułowym trybie na uwielbianych pościgach policyjnych. NFS3 to drugi, po NFS, tytuł, który ugruntował popularność marki i jej pozycję jako – może nie króla, ale szarej eminencji na dworze wyścigówek, do której zawsze można się zgłosić po garść konkretnej rozrywki.

**Kolejna część, Need for Speed: High Stakes z 1999 roku, zasadniczo powielała model poprzedniczki.** Nie znaczy to jednak, że zabrakło urozmaiceń. Najważniejszym, a w każdym razie najlepiej widocznym z nich było wprowadzenie (po raz pierwszy, i wedle licznych opinii, o wiele za późno) uszkodzeń samochodów – w przeciwieństwie do wcześniejszych tytułów, furom w High Stakes gięły się karoserie, pękały reflektory i inne przydatne na co dzień elementy, co nie pozostawało bez wpływu na osiągi. Powrócił tryb Hot Pursuit, wzbogacony o dwa dodatkowe typy rozgrywki – Getaway i Time Trap, a dla miłośników czysto wyścigowego szaleństwa nie zabrakło klasycznego trybu Kariery. Podsumowując – przełomu tym razem brak, ale autorzy dostarczyli solidną kontynuację i zaliczyli kolejny sukces..Ale dobra passa nie mogła trwać wiecznie. Na przełomie wieków postanowiono ponownie odmienić oblicze serii, czego owocem okazało się Need for Speed: Porsche Unleashed. Nie żeby gra była gniotem, ale wielu miłośników serii zdecydowanie odebrało ją jako spadek formy. Z jednej strony, Porsche Unleashed stanowiło istną encyklopedię poświęconą historii motoryzacji, a także rozbudowany element customizacji samochodów (na PC, bo posiadacze PlayStation mogli sobie co najwyżej przemalować furę). Z drugiej – wszystko kręciło się wokół jednej, i tylko jednej marki – tytułowego Porsche. Dla jej wielbicieli było to zatem spełnienie marzeń, a dla wszystkich pozostałych – lekkie rozczarowanie, bo do tej pory NFS słynęło z oddawania w spocone łapy grającego bogatego przekroju najszybszych i najdroższych modeli z różnych stajni. Co gorsza, gra niemal całkowicie porzuciła znany i lubiany tryb pościgów policyjnych – zapewne szefowie Porsche nie mieli ochoty, by ich marka kojarzyła się z łamaniem prawa i spieniczaniem przed „miśkami". Koniec końców, gra musiała zadowolić się umiarkowanym (jak na tak renomowaną serię) sukcesem, i okazała się zarazem ostatnią częścią serii wyprodukowaną przez twórców pierwszego NFS.

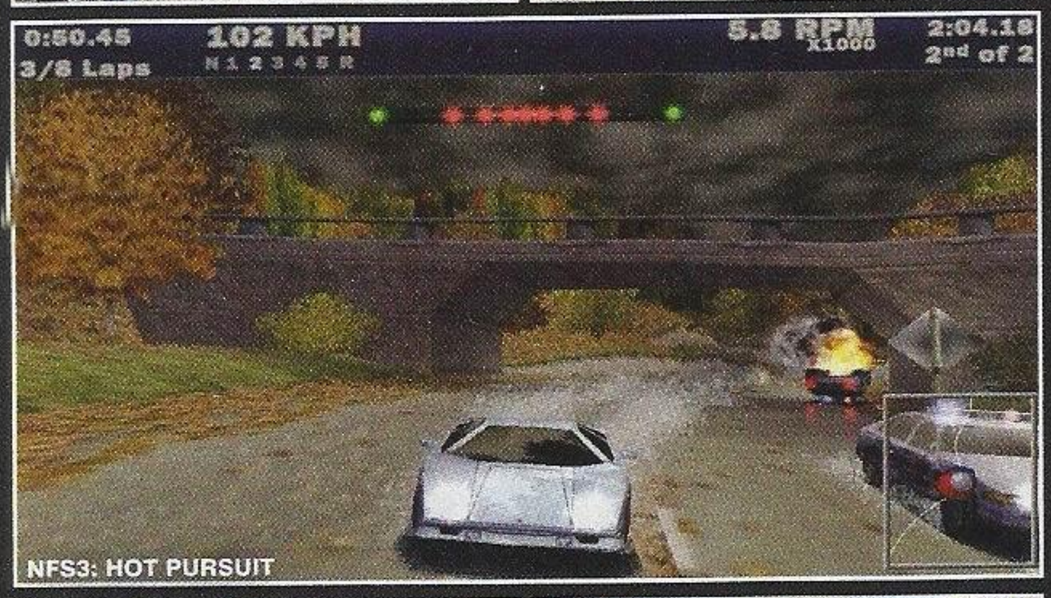
**EA, jak to ma w zwyczaju, szybko otrząsnęło się po tej umiarkowanej wpadce i postanowiło zawrócić swoją flagową serię do jej szczytowego punktu – i to z całkiem niezłym rezultatem.** Need for Speed: Hot Pursuit 2 wjechał z piskiem na wszelkie możliwe platformy (PC, PS2, Xbox, GCN) pod koniec 2002 roku. W tym przypadku tytuł mówił właściwie wszystko – powróciły pościgi, panowie w niebieskich mundurach, wycie syren, radosne taranowanie i spychanie się z jezdni, a wszystko to w oprawie godnej XXI wieku. Z duchem czasu poszła także sfera dźwiękowa – po raz pierwszy w historii serii pojawił się licencjonowany soundtrack z przygarścią piosenek mniej lub bardziej znanych kapel (m.in. Rush, Bush czy Uncle Kracker). Jako się rzekło, Hot Pursuit 2 spotkał się z ciepłym przyjęciem, chwalono zwłaszcza wersję na PS2 (pozostałe mogły „pochwalić się" pewnymi niedoróbkami). Tym niemniej, było to raczej przypomnienie czasów świetności NFS, niż nowy, ekscytujący kierunek dla zasłużonej serii. Jak się miało niebawem okazać, EA wciąż mocno kombinowało jakby tu uczynić ją jeszcze bardziej „trendy", „edgy", „cool" i „czoko" dla młodzieży. W międzyczasie ktoś podrzucił do siedziby firmy DVD z Szybkimi i Wściekłymi, no i... Eureka!

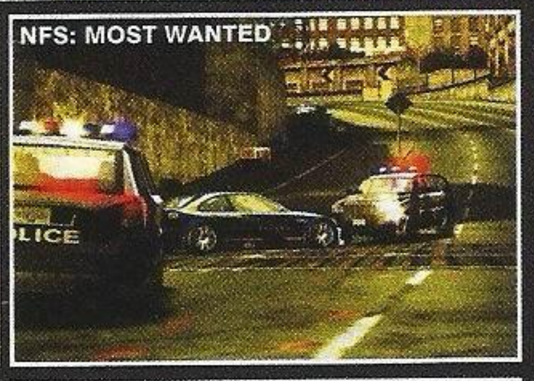
**Nieskalana owłosieniem glaca Vina Diesela i nielegalne wyścigi organizowane po nocach w co większych amerykańskich miastach (i nie tylko amerykańskich, mieszkając nieopodal parkingu**

### MUZEUM MOTORYZACJI

**W ciągu kilkunastu lat trwania serii przewaliło się przez nią ładne kilkaset modeli samochodów, w tym wiele pojazdów do których wzdychają, lub wzdychali, po nocach miłośnicy sunięcia po szosie z przeczącymi prawom fizyki prędkościami. Oto drobna wyliczanka starszych i nowszych fur, które zaliczyły występ w serii EA:**

- Lamborghini Diablo
- Ferrari Testarossa
- Dodge Viper RT/10
- Chevrolet Corvette ZR-1
- Porsche 911 Carrera
- McLaren F1
- Ferrari F50
- Ford GT90
- Jaguar XJ220
- Lotus GT1
- Lotus Esprit V8
- Italdesign Cala
- Isdera Commendatore 112i
- Chevrolet Caprice Classic
- Ford Crown Victoria
- Land Rover Discovery
- Ford Falcon
- Lamborghini Gallardo
- Bugatti Veyron
- Lotus Elise





**przed hipermarketem, regularnie słyszę rodzimych „szybkich i wściekłych") wyraźnie zainspirowały twórców, a na wyniki owej inspiracji nie przyszło graczom długo czekać.** W końcówce 2003 roku na półki sklepów trafił Need for Speed: Underground – pierwsza stricte „niegrzeczna" odsłona serii, skupiająca się w stu procentach na pomykaniu mocno tuningowanymi wehikułami i niekoniecznie sportowym zachowaniu na trasie. Cała otoczka gry zdawała się żywcem wyrwana ze wspomnianego wcześniej filmu – akcja rozgrywająca się wyłącznie w nocy, skąpo odziane sikoreczki kręcące się wokół maszyn, duży nacisk na drifty i pojawiające się od czasu do czasu pojedynki w formie drag racing. Summa summarum, reakcje graczy i recenzentów były pozytywne. Chwalono zwłaszcza bogaty system tuningu aut, ładną grafikę i nieźle dobraną ścieżkę dźwiękową (ponownie składającą się z licencjonowanej muzy). Mniej chwalono upchniętą nieco na siłę do trybu kariery „fabułę". Fakt, otoczka mogła wydać się nieco gówniarska i fani czystych wyścigów rzeczywiście kręcili na nią nosami, co nie zmieniło faktu, iż Underground sprzedał się na całym świecie w imponującej liczbie ponad piętnastu milionów egzemplarzy. A nic tak nie utwierdza producenta w przekonaniu, że robi coś dobrze, jak pękające w szwach konto bankowe.

**Na rozwinięcie tego pomysłu nie trzeba było długo czekać – NFS Underground 2 zaszczycił swą obecnością komputery, konsole, telefony komórkowe i kieszonkowe kalkulatory już w rok po swym poprzedniku.** Tym razem największą nowinką okazała się możliwość swobodnego eksplorowania miasta, podobnie jak w konkurencyjnym Midnight Club. W dodatku, jeszcze bardziej rozbudowano możliwości tuningowe. Nie wszystkie zmiany spotkały się ze zrozumieniem graczy i recenzentów – wielu narzekało na niespecjalnie fascynujące bujanie się po mieście, a także nieoczekiwany brak policji i jeszcze bardziej przaśną otoczkę gry. Tym niemniej, kręgosłup rozgrywki wciąż stanowiły porządne wyścigi, a urok „podziemnego" klimatu pomógł sprzedać kolejne miliony, choć już nie tak dużo, jak w przypadku pierwszej części. To wyraźnie zasygnalizowało twórcom, że pora sprawić NFS kolejny lifting. Nie, żeby zaraz zdecydowali się porzucić klimat nielegalnych wyścigów, ale przynajmniej odświeżyli oprawę graficzną – Need for Speed: Most Wanted wyglądał nieco „burnoutowo", utrzymując jednak kolory w gustownej tonacji sepii. Kolejnym elementem przypominającym wybuchową serię Criterion był odnawiający się automatycznie dopalacz, znacznie wzmagający dynamikę wyścigów. Kolejna (która to już z rzędu?) zmiana wizerunku serii ponownie uszła EA na sucho, bo Most Wanted sprzedał się świetnie i pociągnął za sobą bezpośrednią kontynuację w postaci Need for Speed: Carbon. Tym razem inspiracja przyszła z dość nieoczekiwanej strony – zawarty w grze system ekip mocno przypominał zarządzanie gangami znane chociażby z GTA: San Andreas. Poza tym, powróciły nieobecne w poprzedniej odsłonie drifty, z jakiegoś powodu zabrakło za to drag race'ów. Gra sprzedała się wystarczająco dobrze, by nie spędzać snu z powiek szefostwa EA, ponownie jednak dały się słyszeć głosy o gonieniu w piętkę i braku prawdziwych innowacji. Czyli: czas na kolejny remanent.

**NIESKALANA OWŁOSIENIEM GLACA VINA DIESELA I NIELEGALNE WYŚCIGI ORGANIZOWANE PO NOCACH W CO WIĘKSZYCH AMERYKAŃSKICH MIASTACH WYRAŹNIE ZAINSPIROWAŁY TWÓRCÓW, A NA WYNIKI OWEJ INSPIRACJI NIE PRZYSZŁO GRACZOM DŁUGO CZEKAĆ**

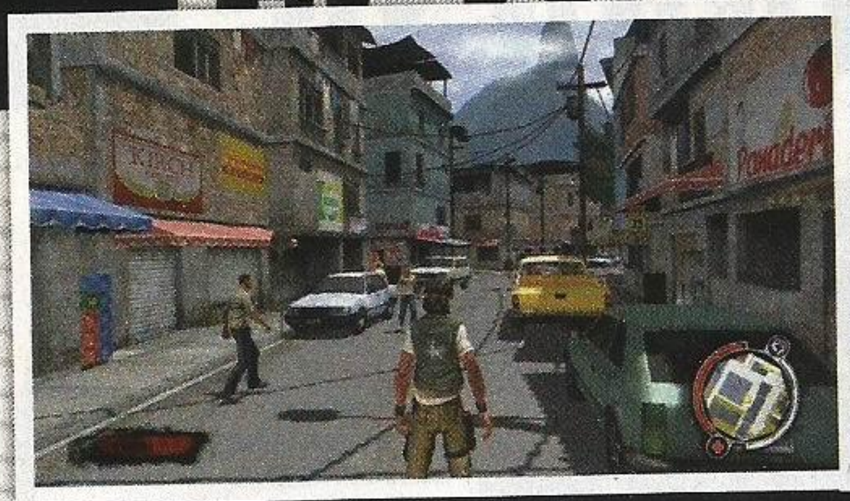
**Żeby dogodzić fanom, twórcy pokusili się o dość ryzykowny ruch.** Zrywając z atmosferą kilku poprzednich tytułów, a poniekąd także całej serii, postanowili przenieść akcję Need for Street: ProStreet z zatłoczonych jezdni na zamknięte tory, porzucając odpustową „gangsterską" otoczkę, ale zarazem pozbawiając graczy dużej dozy swobody, do jakiej przyzwyczaiły ich wcześniejsze gry. Nieoczekiwanie odezwały się krytyczne głosy na temat sterowania, które zawsze było jednym z bardziej dopracowanych elementów serii, a także grafiki – bo fakt, że siląca się na jako taki realizm oprawa nie robiła specjalnego wrażenia przy efekciarskim wyglądzie poprzedników. Pomimo sporej porcji zalet, ProStreet nie zrobił wielkiego wrażenia na recenzentach i koniec końców okazał się jednym z najgorzej przyjętych tytułów w historii NFS. Mało kto podejrzewał, że najgorsze miało dopiero nadejść. Wydany w 2008 roku Need for Speed: Undercover dobitnie pokazał, że EA z lekka się pogubiło i nie do końca wie, w którą stronę zabrać swoją sztandarową serię wyścigów. Dlatego też próbowali podobierać elementy z kilku popularnych części – powróciło duże, otwarte miasto, stylizowana (momentami do bólu) oprawa graficzna, a także mocno nierozgarnięta fabułka opowiedziana poprzez filmiki nagrane z udziałem żywych aktorów (zgodnie uznane za jeden ze słabszych elementów gry). Najgorsza w tym wszystkim była jednak prozaiczna nuda, a także ogrom niedoróbek (kłujący w oczy zwłaszcza w wersji na PS3), kilka idiotycznych rozwiązań i coraz bardziej widoczny brak koncepcji na rozgrywkę. Undercover wciąż uważane jest przez wielu za wyrżnięcie klasycznej serii o bandę, i tytuł, który nie miał szans konkurować z takimi tuzami, jak Burnout Paradise i Midnight Club LA. Co nie znaczy, że wszechobecne rozczarowanie przełożyło się do końca na wyniki sprzedaży – urok wyrobionej marki robi swoje.

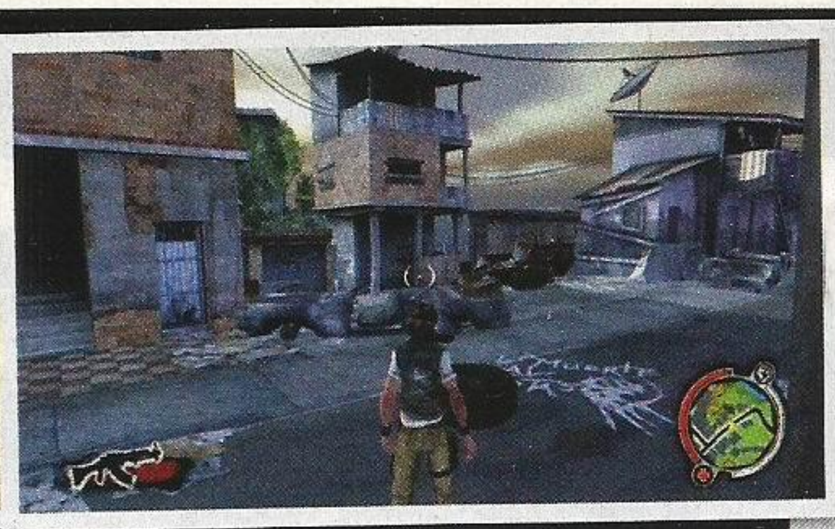
**I co dalej z tym NFS?** Cóż, ku radości fanów, wydany w zeszłym roku Need for Speed: Shift naprawił większość błędów starszego, głupszego braciszka, m.in. poprzez obranie poważniejszego, bardziej profesjonalnego podejścia do wyścigów (idąc w ślady Forza Motorsport czy Gran Turismo), a także zwyczajnie ciekawszą i bardziej dopracowaną rozgrywkę. Z kolei przeznaczony na Wii Need for Speed: Nitro poszedł w kierunku dokładnie przeciwnym – uproszczonego arcade'u. Te dwie odmienne filozofie ładnie symbolizują rozstaje, na których znajduje się obecnie seria i desperacką potrzebę odnalezienia dla niej nowej tożsamości. Czy nadchodzący wielkimi krokami nowy NFS Hot Pursuit od Criterion Games, czyli twórców Burnouta, a także zapowiedziana na początek przyszłego roku próba rehabilitacji ze strony Black Box odpowiedzialnych za nieudane Undercover (nie wspominając o sieciowym MMORG Need for Speed World na pecety) okażą się cudownym lekiem na kryzys wieku średniego? Jeśli wierzyć twórcom, fani ocenią to już niedługo. ■

## NO BASS, NO FUN

**Pomimo iż w większości odsłon serii EA postawiło na oryginalny, instrumentalny soundtrack, kilka gier zawierało licencjonowaną muzykę, i to całkiem nieźle dobraną. Poniżej drobny przekrój co lepszych kawałków łupiących z głośników i napędzających adrenalinę podczas wyścigów:**

- **Overseer „Supermoves"**
- **The Crystal Method „Born Too Slow"**
- **Asian Dub Foundation „Fortress Europe"**
- **Junkie XL „Action Radius"**
- **Rush „One Little Victory"**
- **Helmet „Crashing Foreign Cars"**
- **Ministry „No W"**
- **Killing Joke „The Death and Resurrection Show"**
- **Queens of the Stone Age „In My Head"**
- **The Prodigy „You'll Be Under My Wheels"**
- **Mastodon „Blood and Thunder"**





# MARTWE PIKSELE

Z niektórymi grami tak już bywa, że w trakcie produkcji przechodzą niezliczone zmiany koncepcyjne. I nie mówię tu o przypadkach, kiedy autorzy ordynarnie ściemniają i opowiadają niestworzone historie o tym, jak świetna będzie ich nowa produkcja i jakie to rewolucyjne innowacje przyniesie, po czym, gdy ląduje na półkach sklepowych, okazuje się, że kogoś tu „nieco" poniósł entuzjazm. Nie, mam na myśli gry, które faktycznie zaczynają żywot jako określona wizja w głowach projektantów, po czym kilkukrotnie zmienia się koncepcja rozgrywki, styl grafiki, sterowanie, i co tam jeszcze. Zaś finalny produkt wygląda już jak zupełnie inna gra. Albo w ogóle nie wygląda, jeśli projekt ma pecha ugrzęznąć w produkcyjnym czyśćcu i nigdy nie doczekać premiery.

Taki właśnie los – jak zapewne zdążyliście się domyślić – spotkał omawianego w tym miesiącu denata, przygotowywanego przez Concrete Games (podwładnych THQ) na Xboxa 360 i PS3 – Revolution. Prace nad grą rozpoczęły się w okolicach roku 2004 i, o ile podstawowy koncept pozostał z grubsza taki sam – strzelanka tpp z elementami strategii, osadzona w rozległym, otwartym świecie – o tyle cała reszta ewoluowała i przekształcała się gruntownie z roku na rok. Na pewno nie bez znaczenia pozostał fakt, że sama firma przechodziła w tym czasie wielokrotne reorganizacje i była traktowana przez macierzystego wydawcę jak rezerwiści, których głównym zadaniem było pomaganie innym studiom w wykańczaniu ich tytułów, kiedy zaczynały gonić terminy.

Zacznijmy od wyglądu gry, bo to element, który poddawano chyba najliczniejszym zmianom. O ile wczesne grafiki sugerowały dość plastyczny, ale jednak realistyczny styl, o tyle ujawnione szkice z 2007 roku wyraźnie wskazują, że autorzy postanowili uderzyć w bardziej karykaturalną, kreskówkową grafikę, przypominającą nieco Team Fortress 2. Był to chyba także moment, w którym gra zapowiadała się najciekawiej, bo w końcu taka stylizacja mogłaby wyróżnić ją na tle pozostałych sandboxów. Niestety, pokazane już po zawieszeniu prac screeny i animacje z właściwej rozgrywki wskazują, że twórcy postanowili ostatecznie powrócić do pseudo-realistycznej, i średnio przy tym ciekawej, stylistyki. Chyba nie do końca skumali, że kiedy nie ma się góry talarów na artystów i potężne stacje graficzne, warto nadać swojej grze prostszy, ale charakterystyczny wygląd.

Tym niemniej, sama otoczka też zapowiadała się dość ciekawie. Oglądając grafiki można przypuszczać, że akcja rozgrywałaby się w Ameryce Płd. a dostępne do zwiedzania tereny nie ograniczyłyby się do obszarów miejskich – widać na nich m.in. piaszczyste równiny, otoczoną dżunglą fortecę na zboczu góry czy nadmorskie klify. Jeśli brzmi to wszystko podobnie do takiego np. Just Cause, to pewnie dlatego, iż rzeczywiście takie jest. Z kolei sam tytuł, a także przewijające się tu i ówdzie „rewolucyjne" motywy (czerwone gwiazdy nabazgrane na ścianach, nazwy broni w rodzaju „Libertador"), wyraźnie wskazują, że obszar oddany grającemu do eksploracji nie należałby do spokojnych. Czy gracz pracowałby dla określonej strony konfliktu niczym w Red Faction: Guerrilla, czy podobnie jak w Mercenaries mógłby zmieniać zleceniodawców niczym rękawiczki – nie wiadomo. Zapowiadane „elementy strategiczne" wskazują raczej na tę pierwszą ewentualność i mniej lub bardziej rozbudowane zarządzanie bojówkami rewolucjonistów. Wydaje się to potwierdzać jedyny ujawniony w trakcie produkcji filmik, przedstawiający starcie grupy rozrabiaków w cywilnych ciuchach ze zorganizowanym szwadronem policyjnym.

Dlaczego jednak ostatecznie Rewolucja została zdławiona w zarodku? Przypuszczalnie złożyło się na to kilka powodów. Przede wszystkim, wygląda na to, że sami autorzy nieco się pogubili wobec ciągłych (być może wymuszonych) zmian, bo zaprezentowane ostatecznie materiały pokazujące grę w akcji – łagodnie mówiąc – nie powalały. I to nie tylko pod względem czysto technicznym, lecz także koncepcyjnym – po wszystkich intrygujących grafikach i ambitnych zapowiedziach, pokazany światu półprodukt wyglądał dość sztampowo i zdecydowanie nie obroniłby się w starciu z silną w tym gatunku konkurencją. Inna sprawa, że THQ także nie zdawało się pokładać w kolesiach z Concrete przesadnie wielkich nadziei, używając ich – jak już wspomniałem – jako zapasowej siły roboczej. Ostatnim otrzymanym przez nich zleceniem było wsparcie Volition przy kończeniu prac nad Saints Row 2 w pierwszej połowie 2008 roku. Zaraz potem, Concrete Games zostało rozwiązane, a o Revolution słuch zaginął. Niby szkoda, bo gdzieś tam, w trakcie mozolnej produkcji mignął ciekawy, silący się na oryginalność tytuł. Z drugiej strony, to samo można powiedzieć niemal o każdej omawianej w tym kąciku grze. A zatem, mimo iż chciałoby się krzyknąć „Viva la Revolucion!", pozostaje tylko rzec: RIP. ■

# DZIESIĘĆ LAT MINĘŁO 07-08/2000 #23

Lipiec 2000. Z okładki rozmaślonym wzrokiem spogląda na czytelnika bohaterka The Legend of Dragoon. Nic dziwnego, w końcu magazyn żegna się z nami na całe dwa miesiące, bo z uwagi na sezon ogórkowy mamy do czynienia z numerem lipcowo-sierpniowym. Z perspektywy pękającego w szwach roku 2010 to niezłe kuriozum, ale kiedyś naprawdę nie było o czym pisać w sezonie wakacyjnym. Ciekawych materiałów jednak nie brakuje – w dziale newsów pierwsza prezentacja odchudzonej wersji pierwszej PlayStation, przemianowanej na PS One, a także dysku twardego i pilotów DVD do PS2. Poza tym garść zapowiedzi gier, które już niedługo nieźle zarządzą na rynku, m.in. TimeSplitters, Metal Gear Solid 2 i Soul Reaver 2. Dalej w kolejce czeka dział importów, jak zwykle pełen japońskich dobrodziejstw – tym razem poświęcony produkcjom na Dreamcasta i PS2. Czego tu nie ma… Kontynuacja rajcownej nawalanki PowerStone 2 i mniej rajcownej nawalanki Star Gladiator 2, dziwaczny FPS Maken-X, All Star Pro Wrestling ze spasionymi, skośnookimi zapaśnikami w rolach głównych i dość ambitna na pierwszy rzut oka przygodówka Aconcagua.

To nie koniec nowinek w numerze – dalej rozpycha się jedenastostronicowa druga część relacji z E3, tym razem poświęcona nadchodzącym tytułom od mniejszych producentów w rodzaju 3DO, Interplay, Midway, czy… Rockstar (tak, tak, bywały takie czasy, w których Rockstar był „mniejszym producentem"). Następnie gratka dla graczy lubiących szpanować tzw. „wiedzą w temacie" – Matura Gracza, czyli trzy strony opracowanych przez Banana i Brata pytań testujących znajomość historii gier. Wcale nie najłatwiejszych, należy dodać. Drobny przykład? Spoko – ***„Akcja której gry rozgrywa się m.in. w Polsce? [A] A Train, [B] Courier Crisis, [C] Chase the Express, [D] Broken Sword 2"***. W razie niesatysfakcjonującego wyniku, można nieco się dokształcić za pomocą czterostronicowego artykułu streszczającego Krótką Historię Gier Video.

Po tym nowinkowo-wspominkowym koktajlu, pora przejść do aktualnego dania głównego, czyli recenzji. A tu, jak to w sezonie, królują gry piłkarskie, inna sprawa, że niespecjalnie udane. O ile Euro 2000 i Sega Worldwide Soccer jeszcze trzymają jako taki poziom, o tyle Ronaldo V-Football strzela sobie popisowego samobója i zgarnia ocenę 3/10 (miód: 1/10). Jak pisze fachura od piłki kopanej, Wicik: ***„Zupełnym lamusom gra z pewnością jest w stanie przynieść satysfakcję i dostarczyć kilka chwil radości, ale nie czytelnikom N+"***, po czym dośrodkowuje: ***„Jak to mawia osiedlowy lump o ksywie Spadochroniarz – animacja zwalnia ni z gruchy, ni z pietruchy"*** i w końcu zasadza decydującego gola: ***„Odradzam Ronaldo V-Football całym sercem i resztką bujnych niegdyś, ale już wytartych włosów"***. Dalej na szczęście jest już tylko lepiej. Co prawda Nightmare Creatures 2 nie dorównała udanej poprzedniczce (Banan: ***„Nie powiem – ta gra ma wszystko, czego może wymagać normalny, dobrze rozwinięty gracz. Czyli cała Galia jest podbita? No więc nie. Pozostała jeszcze jedna mała wioska. A nazywa się ona – miodność…"***), a debiut Guilty Gear na PlayStation nie wypadł do końca przekonująco (Gulash: ***„Wygląda na to, że Guilty Gear jest kolejną fajną grą, w którą nie zagra nikt oprócz recenzentów"***), ale kilka tytułów broni honoru tego miesiąca. Ot, chociażby Colin McRae Rally 2.0 z zasłużoną dziewiątką wystawioną przez Josepha, rzetelny duet „legendarnych" japońskich RPG Legend of Mana i The Legend of Dragoon, no i przede wszystkim bomba numeru w postaci Perfect Dark, zgarniający pełną dychę od Grabarza. Jak kwituje sam pomieniony: ***„Jeśli nie masz PD, nie zasługujesz na to, by określać się mianem użytkownika N64. Tyle"***.

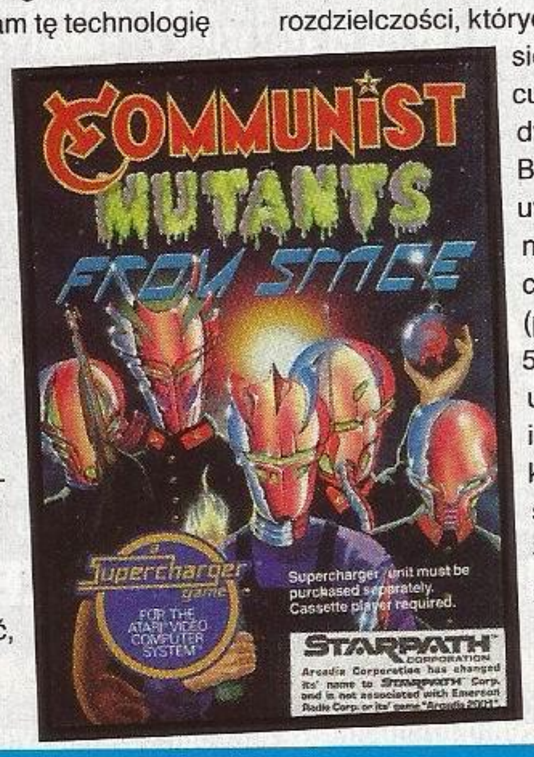
Na koniec tradycyjnie Pocket (m.in. GameBoyowa wersja przygód Lary Croft), żyzna spłacheć opisów (m.in. Perfect Dark i RE: Code Veronica), Tips & Tricks, Stara Szkoła (tym razem słów parę o SNK) i chmielarzowe Gawędy Po Fai, ponownie skupiające się na zdychającym rynku PC i ekspansywnych konsolach. ***„W każdym razie każdy z was może teraz oficjalnie nabijać się z pececiarzy – to wymierający gatunek, podobnie jak dziewice i czytelnicy książek"***. Niby prawda, ale czy przypadkiem Bulletstorm nie zapowiedziano także na PC? Hehe. Numer zamyka monstrualne wydanie FAQ, w którym Banan stacza heroiczną batalię o czytelnika, a także wyjaśnia, że 7/10 to wbrew pozorom całkiem pozytywna ocena. ■

# ZAGUBIONE W CZASIE

## STARPATH SUPERCHARGER

**Wyobrażam sobie jak wyglądała rozmowa pomiędzy przedstawicielami Atari i kolesiami z firmy Starpath, próbującymi opchnąć im swój genialny wynalazek.**

Panowie, bądźmy poważni… Opracowaliście tu sobie całkiem przyjemną konsolę do grania, ale bądźmy szczerzy – kartridże to przecież ramota niegodna australopiteka. Żeby zapewnić waszemu urządzeniu przyszłość, potrzebna jest nowa jakość, nowy, przyjazny użytkownikowi nośnik. KASETY MAGNETOFONOWE! Tego właśnie wam trzeba! A my oferujemy wam tę technologię jutra, już dziś". Następnie zaczęli ślinić się z kącików ust, mamrotać do siebie i wymachiwać w powietrzu ostrymi przedmiotami, w związku z czym wysłannik Atari, pomiędzy panicznymi prośbami, żeby pozwolić mu iść do domu i pokazywaniem zdjęć swojej żony i dzieci, zakrzyknął desperacko: „Tak, bierzemy to! Od zaraz!"

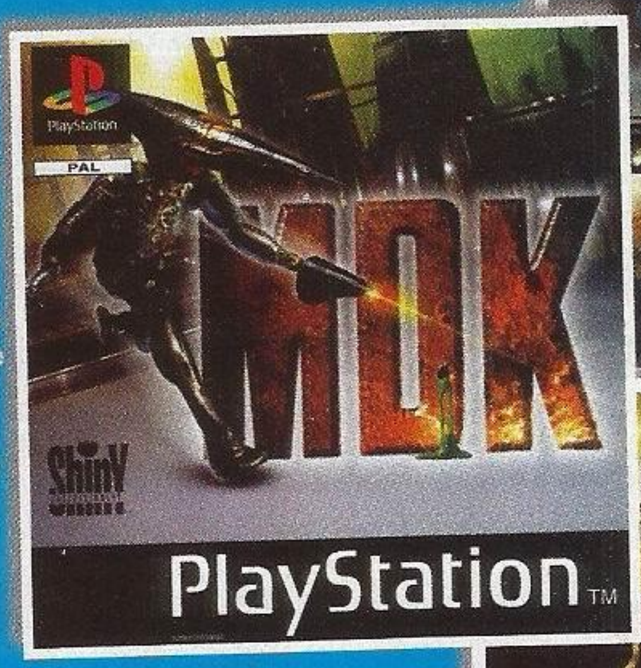


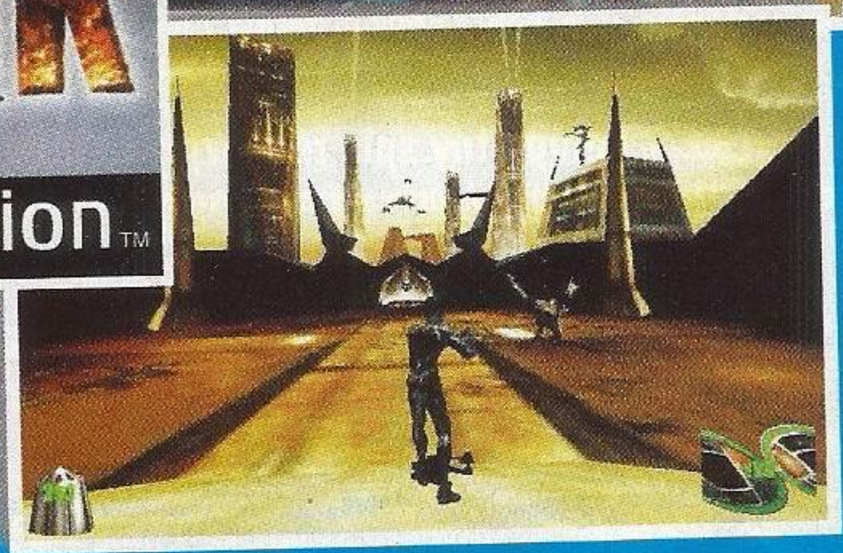

No dobra, dla uczciwości wypada dodać, że Supercharger nie był li tylko przejściówką pozwalającą odpalać na Atari 2600 gry z kaset. Wypuszczone w 1982 roku ustrojstwo dodatkowo podbijało skromny zasób 128 bajtów pamięci Atarynki do niszczącego umysły 6KB. Dzięki temu możliwe stało się odpalenie gier w wyższej rozdzielczości, których ukazało się na owo cudo całe dwanaście. Biorąc pod uwagę niemałą cenę (prawie 50 zielonych), trudno było uznać jego zakup za dobry interes. Na osuszenie łez klientów, którym zdarzyło się naciąć na kupno Superdopalacza, pozostawała możliwość zagrania w tak wiekopomne przeboje, jak Dragonstomper, Escape from the Mindmaster, a także najbardziej czadowo zatytułowaną grę wszech czasów – Communist Mutants from Space. Fakt, że w owych czasach jakościowy skok w grafice był zauważalny (jak głosiło hasło reklamowe: „Najbliższa automatom jakość, jakiej doznasz w domowym zaciszu"), ale z dzisiejszego punktu widzenia to i tak pięć pikseli na krzyż.

O ile jednak urządzenie nie spotkało się z najcieplejszym przyjęciem, o tyle po latach przeżyło druga młodość dzięki scenie domorosłych programistów, którzy wykorzystywali Superchargera do przerzucania i testowania kodu z A2600. Jeszcze ciekawszy wydaje się fakt, że pełna biblioteka gier na urządzenie ukazała się ostatecznie na płycie CD, wydanej z błogosławieństwem Atari. No cóż… Czemu nie? ■

# POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

## MDK





To już drugi tytuł stworzony przez Dave'a Perry'ego i jego Shiny Entertainment, któremu poświęcam miejsce w niniejszej rubryczce. Ale to dobitnie pokazuje, że facet może się pochwalić godnym szacunku dorobkiem, nawet jeśli dzisiaj niemal całkowicie zniknął ze sceny i produkuje gdzieś w mrocznej piwnicy konkurenta dla OnLive. Po rubasznych i radosnych przygodach dżdżownicy Jima, dziś przyszła pora na produkcję także niepozbawioną specyficznego humoru, ale dużo bardziej ambitną.

A imię jego MDK… Od razu wyjaśnię, że niecodzienny tytuł początkowo miał być skrótem od Murder Death Kill, ale z biegiem czasu autorzy porzucili to wyjaśnienie, i stwierdzili, że zasadniczo każdy może sobie dopisać własne rozwinięcie. Co zgrzebnie wykorzystano w kampanii promocyjnej, także w Polsce zresztą („Marsjanie Doją Kozy?"). Co takiego było w tej grze interesującego? Kilka rzeczy. Przede wszystkim, sama koncepcja świata i styl rozgrywki. Gracz wcielał się w postać niejakiego Kurta, prostego chłopa upchniętego w tyleż futurystyczny, co obcisły kombinezon bojowy. Ubiór dawał mu do dyspozycji kilka całkiem konkretnych umiejętności. Zamontowane na głowie działko pozwalało bawić się w Toma Berengera (nie martwcie się, jeśli nie załapaliście nawiązania – nie każdy wychował się w erze VHS), trafiając np. w czubek nosa znacznie oddalonego przeciwnika. Broń można było także przepiąć na ramię, a wówczas świetnie sprawdzała się jako karabin maszynowy. Mundurek wyposażony był dodatkowo w coś w rodzaju spadochronu (a właściwie wysuwane z pleców pasy o nieodgadnionej zasadzie działania), chroniącego od upadków z wysoka i pozwalającego szybować. Do tego wszystkiego dochodziły jeszcze specjalne zabawki w rodzaju odwracającej uwagę przeciwników kukły, albo Wielce Interesującej Bomby. Krótko mówiąc, na nudę nie można było narzekać.

Drugim powodem, dla którego MDK zasługiwało na zainteresowanie, był odpicowany silnik graficzny, umożliwiający wygenerowanie ślicznej jak na owe czasy grafiki i wielkich, otwartych przestrzeni. Do tego gra działała bardzo płynnie na niespecjalnie silnym sprzęcie, co mogli docenić zwłaszcza pecetowcy (gra ukazała się także na PlayStation).

Dziś co prawda widać, że imponująca oprawa była w dużej mierze raczej prościutka (sam bohater był, ładnym bo ładnym, ale dwuwymiarowym spritem). Świetny wygląd gra zawdzięczała przede wszystkim cwanym sztuczkom grafików i unikalnemu designowi. Aha, jeszcze jedno… Pomimo tego, iż na pierwszy rzut oka gra sprawia wrażenie poważnej i mrocznej, wcale taka nie była. Podli kosmici, z którymi przyszło się mierzyć, po bliższej obdukcji okazywali się stadem skończonych baranów, droczących się z bohaterem i wystawiających na niego cztery litery, kiedy myśleli, że nie może ich dosięgnąć (ale od czego snajperka na łbie?). Przyznam, że w zalewie naburmuszonych, burych komandosów nieco brakuje gier z podobnym podejściem – z dystansem, z jajem, choć nie popadających w błazenadę i nie mających się czego wstydzić pod kątem grywalności.

Gra odniosła całkiem przyzwoity sukces i doczekała się po paru latach rzetelnej kontynuacji, stworzonej przez pewną mało znaną firemkę o nazwie BioWare, po czym podzieliła los wielu zaginionych w otchłani czasu serii. Może kiedyś ktoś pokusi się o wznowienie przygód Kurta, szalonego Dr Hawkinsa i jego psa Maxa. Może… Na razie jednak, eee… Marsz Do Kąta! ■

## RETRO TRIVIA

■ Leisure Suit Larry 7 była jedną z niewielu gier próbujących oddziaływać na zmysł… Węchu. W pudełku z grą znajdowały się numerowane zdrapki, które po potraktowaniu paznokciem wydzielały zapachy dostosowane do widocznej na ekranie lokacji.

■ Mario nie rozpoczął swej kariery jako hydraulik, tylko… Cieśla.

■ Czarnoskóry bokser Balrog ze Street Fightera znany jest w Japonii jako… M. Bison. Imię i nazwisko miały być żartobliwym nawiązaniem do Mike'a Tysona, ale Capcom zmienił je na potrzeby zachodniego wydania, żeby nie ryzykować pozwu sądowego. M. Bison w Japonii nosi imię Vega. Vega zwie się – jakżeby inaczej – Balrog.

■ W 1980 roku amerykańskie wojsko zleciło Atari stworzenie specjalnej wersji gry Battlezone na potrzeby szkolenia żołnierzy.

■ Najlepiej sprzedającą się grą na Nintendo GameCube było Super Smash Bros. Melee – rozeszła się w ponad sześciu milionach egzemplarzy.

■ Pamiętna gra Ico początkowo miała ukazać się jeszcze na pierwszą PlayStation. W oryginalnym projekcie to Yorda miała mieć rogi.

■ E.T., legendarnie spartolona produkcja na Atari 2600, uważana często za najgorszą grę wszech czasów, sprzedała się w ponad 1,5 miliona egzemplarzy.

■ Słowo „kratos" w starożytnej grece oznacza „siłę" lub „potęgę".

■ W niektórych wersjach automatu z pierwszym Street Fighterem, zamiast sześciu przycisków odpowiadających za mocniejsze/słabsze ciosy i kopnięcia, zainstalowano dwa duże analogowe przyciski wyczuwające siłę nacisku grającego.

■ „Dawcą twarzy" dla Maxa Payne'a w pierwszej części jego przygód, był scenarzysty gry Sam Järvi, szerzej znany jako Sam Lake.

■ Za pierwszą grę video powszechnie uznaje się… Nie, nie Ponga, tylko powstałą w 1962 roku strzelankę Spacewar!

■ Pierwsza część Halo początkowo miała się ukazać wyłącznie na PC i Maca.

■ W Maniac Mansion, pamiętnej przygodówce LucasArts, jednym z możliwych do znalezienia przedmiotów jest piła łańcuchowa. Nie można jej jednak użyć bez paliwa. A gdzie zostało ukryte? W wydanej rok później grze Zack McKracken oczywiście. Tyle, że tym razem zabrakło piły…

■ W jednej z misji w drugiej części Hitmana, znaleźć można pudełka po pizzy. Widniejący na nich duński napis oznacza: „Prawdziwa pizza z dodatkiem gówna".

■ Jaka jest najdłuższa gra wszech czasów? Teoretycznie – Animal Crossing na GCN. Jedno „przejście" może trwać nawet… 20 lat.

# PRENUMERATA I ARCHIWALIA

## WARIANT 3: FULL

+ PEŁNA GRA (X360/PS3)

**PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY**

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent:

**>GRĘ W PEŁNEJ WERSJI na wybraną konsolę!<**

Oferta ważna do wyczerpania zapasów. Nie ma możliwości wyboru gry – pozycja jest losowana spośród dostępnych w danym momencie. Przed wpłatą prosimy o kontakt mailem pod adresem: prenumerata@neo-plus.pl celem wyboru platformy. Gry są wydaniami promocyjnymi.

**NOWA CENA: 99 zł**

NAKŁAD WYCZERPANY

NAKŁAD WYCZERPANY

## WARIANT 1: KLASYK

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

**PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY**

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

**CENA: 99 zł**

## WARIANT 2: POŁÓWKA

+ DEMO NA PS2 I GADŻET

**PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY**

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy w tym wariancie nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów w cenie 5, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas prezent: DEMO GRY NA PLAYSTATION 2 i gadżet związany z konsolami

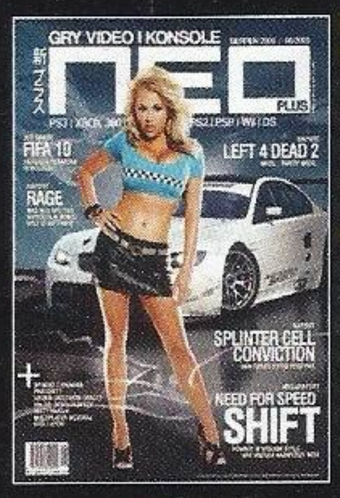
**CENA: 49 zł**

## JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (np: Prenumerata wariant 2 lub Archiwalia numer 118) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu wraz z kodem pocztowym.
Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, numer rachunku: **38 1240 1112 1111 0000 0165 7638**
Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.
Preumerata poza granicami Polski (Klasyk): Europa z Rosją i Izraelem - 299 PLN, Ameryka Północna, Afryka - 349 PLN, Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 399 PLN

**W SPRZEDAŻY NUMERY ARCHIWALNE // Kompletny spis recenzji znajduje się pod adresem: http://neoplus.gameplace.pl**
Każdy numer archiwalny w cenie 13 zł (wraz z kosztem przesyłki) // W sprawie dostępności numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl

**NEO PLUS 124 lipiec 09**
**SPECJAŁ:** Batman Arkham Asylum: gramy długo i namiętnie, Mass Effect 2 - pierwsze informacje o kontynuacji hitu
**RECENZJE:** Prototype, Fight Night Round 4, ROck Band Unplugged, Call of Juarez: Bound in Blood, Red Faction Guerrilla, The Conduit, FUEL, Star Ocean: The Last Hope, Indiana Jones and the Staff of Kings, Overlord 2, EA Sports Active i inne

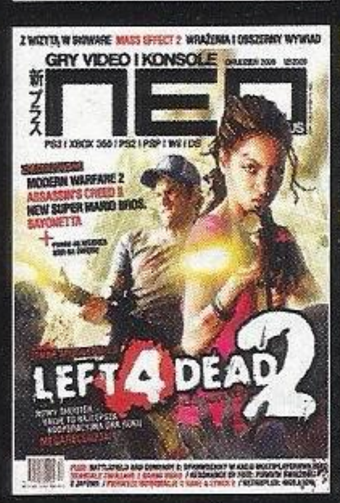



**NEO PLUS 125 sierpień 09**
**SPECJAŁY:** Rage – wszystkie informacje, Need For Speed Shift: już grane, Left 4 Dead 2, Siedem Grzechów gracza, FIFA 10 – jak powstala genialna gra
**RECENZJE:** Secret of Monkey Island Special Edition, Battlefield 1943, Harry Pottter and the Half-Blood Prince, Wii Sports Resort, Another Code R, Tales of Vesperia, Infernal: Hell's Vengeance

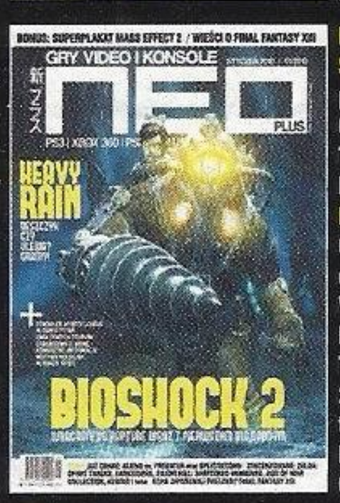
**NEO PLUS 126 wrzesień 09**
**SPECJAŁ:** Chromowi Kowboje – rozmawiamy z Techlandem o Call of Juarez 2, Assassin's Creed 2, Małżeńskie Granie, Alpha Protocol
**RECENZJE:** FIFA 10, Cursed Mountain, Need For Speed: Shift, Wolfenstein, Metroid Prime Trilogy, Colin McRae DiRT 2, Batman: Arkham Asylum, King of Fighters XII, Il-2 Sturmovik: Birds of Prey, Shadow Complex i inne

**NEO PLUS 127 październik 09**
**SPECJAŁ:** Quo Vadis RPG, Assassin's Creed 2, Killerspiele, HALO 3 ODST
**RECENZJE:** Uncharted 2: Among Thieves, Section 8, NHL 10, Rock Band: The Beatels, Guitar Hero 5, Marvel Ultimate Alliance 2, Gran Turismo PSP, Heroes Over Europe, Operation Flashpoint: Dragon Rising, Dead Space Extraction, SoulCalibur Broken Destiny

**NEO PLUS 128 listopad 09**
**SPECJAŁY:** James Cameron's Avatar, Pierwszy kwartał 2010 czyli świąt nie będzie, The Saboteur, Take It Easy, Z wizytą w Bioware: Dragon Age
**RECENZJE:** Dragon Age: Początek, Ninja Gaiden Sigma 2, Borderlands, PES 2010, Brutal Legend, Risen, DJ Hero, Ratchet & Clank: A Crack in Time, MagnaCarta 2, Muramasa: The Demon Blade, Tekken 6, Forza Motorsport 3




**NEO PLUS 129 grudzień 09**
**SPECJAŁ:** Z wizytą w Bioware: Mass Effect 2, Reklama dźwignią handlu, Skandal! – o skandalach w grach video
**RECENZJE:** Jak & Daxter: Zaginiona Granica, Left 4 Dead 2, Assassin's Creed 2, Assassin's Creed: Bloodlines, Call of Duty: Modern Warfare 2, Divinity 2, Saboteur, LittleBigPlanet PSP, Bayonetta, Lego Indiana Jones 2, WWE Smackdown vs Raw 2010




**NEO PLUS 130 styczeń 10**
**SPECJAŁY:** PSP: co z tą przenośną rewolucją, Crackdown 2, Zima Żywych Trupów, Heavy Rain, Bioshock 2
**RECENZJE:** BlazBlu: Calamity Trigger, Darksiders: Wrath of War, Rogue Warrior, Avatar, Dark Void, Legend of Zelda: Spirit Tracks, Demon's Souls, F1 2009, Alien Breed Evolution, Silent Hill: Shattered Memories, Ju-On The Grudge, Winter Sports 2010

**NEO PLUS 131 luty 10**
**SPECJAŁ:** Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned, Splinter Cell Conviction, Dead Space 2, Prince of Persia, Final Fantasy XIII, Battlefield: Bad Company 2, PS3 vs Xbox 360, N+ Best of 2009
**RECENZJE:** Mass Effect 2, Army of Two: The 40th Day, Aliens vs. Predator, Dante's Inferno, MAG, Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers, Venetica

**W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl**

# FAQ²

## WASZE LISTY I SMSY W IMADLE MAXA I EKIPY

**Zgodnie z moimi przepowiedniami z zeszłego miesiąca, słońce za oknem praży aż miło, zdecydowanie nie sprzyjając ślęczeniu przed monitorami i klepaniu w klawisze. Tym milej łechce mnie fakt, że wielu z Was jednak przemogło się, by podesłać nam kawał poczytnej korespondencji. Dlatego też pierwszy wakacyjny FAQ jest tłuściutki, niczym zadbana mućka pasąca się na łące. Zapraszam do doj… Znaczy się, lektury. //DrMax**

**email: faq@neo-plus.pl SMS: +48 508 651 646**

## KONKRETY SMSem

**WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA**

↘ Witam! Jak należy ustawić cztery kamienne posągi w grze Uncharted: Drake's Fortune? Utknąłem w tym miejscu. Dzięki za odpowiedź. Artur.

*Anioł twarzą na północ, orzeł dziobem na wschód, pegaz pyskiem na południe, lew paszczą na zachód. Et voila!*

↘ Panienkom z Penisami RedNacz zasugerował dość kategorycznie, aby nie szturmowały zlokalizowanych przemyślnie na Podpoziomie Pierwszym drzwi Redakcji. Czyżby faktycznie ów penisozbrojny gatunek naprzykrzał sie Wam w aż tak powalających ilościach? – Panienka Zdecydowanie Bez Fiuta, Której Lutowy Szturm Był Się Powiódł.

*Widzisz, jako że w redakcji bywam od święta, trudno mi udzielić odpowiedzi. Ale kto wie, może kiedy ja tu sobie spokojnie siedzę i przeklepuję Twojego smsa, koledzy w stolicy bohatersko bronią się przed kolejnym w tym tygodniu atakiem Shemale Commando. Mam nadzieję, że pamiętali, żeby osłaniać tyły.*

↘ Cześć Max! Wita Cię uciekinier z konkurencyjnego obozu :-) Właśnie czytam Waszą zapowiedź Dead Space 2 i nurtuje mnie jedna kwestia – napisaliście, że podczas hakowania drzwi, gdy będziemy blisko celu, pad będzie wibrował. A co jeśli ja mam starego wysłużonego Sixaxisa..?

*Wówczas… (pełna napięcia cisza) …nie będzie! DUM DUM DUUUM! Może, a raczej na pewno, jakoś to autorzy obejdą.*

↘ Czy myśleliście o tym, by w waszym, jak i naszym po części czasopiśmie umieścić krzyżówki? Lubię sobie czasem pogłówkować, a gdyby mi przyszło się zastanawiać jak nazywa sie miły towarzysz Ratcheta, bądź jak nazywał się główny bohater FF7 chociażby, to byłoby to niezmiernie przyjemne. Takie combo przyjemne z pożytecznym. Można by było poruszyć ten temat na waszych łamach i zobaczyć jaki będzie odzew ze strony czytelników. Od razu podkreślam, że jeśli miało by to się wiązać z wyższymi kosztami Neo+, to ja jestem za. Pozdrawiam całą ekipę. Trzymajcie sie ciepło i tylko pogratulować wam dzieła, które tworzycie z miesiąca na miesiąc.
gRich

↘ *Krzyżówki, powiadasz. To może jeszcze wycinanki i zabawy logiczne w rodzaju „pomóż Johnowi Marstonowi znaleźć koniec lassa" albo „przeprowadź Kratosa przez labirynt". Nie wykluczamy, że w przyszłości znajdziemy jakiś sposób, żeby rozruszać Wasze mózgownice, ale z numeru na numer raczej wolimy skupić się na dostarczaniu informacji i poczytnej lektury.*

↘ Co byście polecili kupić, RDR czy Just Cause 2?

*RDR, oj zdecydowanie RDR. No chyyyba, że miarą dobrego sandboxa jest dla Ciebie przede wszystkim potencjał wesoło-głupawkowatych akcji w rodzaju „lot na butli gazowej zakończony przesiadką do przelatującego samolotu". Czy jakoś tak.*

## RETROZIOMALOM MÓWIMY NIE

Witam szanowne gremium!

**▶ Klasku klask.**

Do napisania tych kilku spostrzeżeń skłonił mnie niedziałający, FAQowski numer komórkowy Neo, pod który chciałem wysłać nurtujące mnie od dłuższego czasu pytania. No, ale na początek może kilka słów o sobie. W konsolach zakochałem się dopiero wraz z wejściem na rynek obecnej generacji, choć nie jestem już młody (29 anni). Poprzednio byłem zatwardziałym pecetowcem. Bardzo cenię sobie wasze pismo ze względu na dojrzały styl. Czytanie waszych recenzji, artykułów, powinno zaspokajać nawet bardzo wymagających odbiorców. Jak to ktoś kiedyś napisał, unikacie takiego swojskoziomalskiego stylu i oby tak dalej.

**▶ Dzięki ziomuś, twoje słowa grzeją serce jak pęknięty jeż na ostro w tabasco, jorgasz? Sziiyyyt. Sprawdź to!**

Ostatnio czytając wasz majowy numer zauważyłem, że w poszczególnych nagłówkach używacie zwrotów bardzo podobnych do pewnego bardzo popularnego, youtube`owego kawałka – I`m gonna give him a chicken... At least four feet szwagier :) Am I right? Wideo jest genialne, oglądam je codziennie od miesiąca.

**▶ Predater kurde!**

No dobra, ale odbiegłem od tematu. Do rzeczy. Dlaczego chartsy odnośnie sprzedaży gier w Polsce podajecie tylko na podstawie danych z Ultimy? To strasznie nieobiektywne! Skąd macie dane dotyczące sprzedaży gier w innych krajach?

**Mielu: To proste, dane dotyczące sprzedaży w Polsce otrzymujemy tylko z Ultimy. Właśnie dlatego masz podane w ramce (Ultima) żebyś wiedział, że nie dotyczy to sprzedaży w całym kraju. A informacje dotyczące innych krajów pochodzą z naszych tajnych źródeł w sieci. Na pewno nie z rękawa.**

Uważam, że za dużo miejsca poświęcacie tematyce retro. Można by je lepiej poświęcić, chociażby na felietony, które trzymają równy, dobry poziom.

**▶ Odniosę się do kwestii retro, bo to drugi w ciągu dwóch miesięcy głos twierdzący, że poświęcamy mu za dużo miejsca. To nie jest tak, że Gul wywali recki Halo 6 i Super Mario Porn Adventures 3, albo utnie sprawozdanie z E3, czy innego G8, bo ja jestem grafomanem, który płodzi co miesiąc miliard stron Retro Plus. Jak dobitnie pokazał ostatni numer, jeśli znajdą się materiały „na czasie", dział idzie pod nóż, i tyle. A co do felietonów, z nimi jest jak z dobrą przyprawą – w małej ilości dodają smaku, ale gdybyś dostał ich bite dziesięć stron więcej, mogłyby nieco zepsuć Ci smak potrawy. Zależność ilość/jakość, te sprawy…**

Nie złamcie się i nie dodawajcie plakatów, te kilka stron lepiej poświęcić na porządną recenzję lub newsy. Po waszej recenzji Heavy Rain szybciutko tę grę kupiłem i o ile fabuła mnie usatysfakcjonowała, to grafika w tej grze jest słabiutka, miejscówki małe, gra lubi sobie porządnie chrupnąć. Więc jeżeli ktoś jeszcze nie kupił, a jest takim psem na grafikę, jak ja, to niech się zastanowi. Chrapkę mam na Alana, szkoda, że jest tylko na x-klocka. Pozdrawiam szanownie, kłaniam się nisko.
See you on the Battlefield ;)
**LombokSpicy**

**▶ Fakt, że po grafice HR wyraźnie widać to, do czego przyznał się dam David Cage (że jeszcze parę miesięcy przed premierą, zanim Sony sypnęło groszem, gra wyglądała paskudnie), ale mimo wszystko uważam, że gra wizualnie broni się nieźle. O fabule moglibyśmy podyskutować… See you in Cholla Springs.**

## WII-HATERS UNITE

Siemka.
Piszę do was ze względu na drażniący mnie problem polskich pism konsolowych. Otóż wszystkie polskie pisemka konsolowe (zliczyłem ich aż dwa) boją się pisania o newsach i grach na Wii. Powiedz, droga kochana redakcjo, czemu jak opisujecie PoP Forgotten Sands nie napiszecie, że wychodzi także na Wii. Denerwuje mnie to fanboyowskie podejście „Napiszemy że tylko na PS3 i X360, żeby wprowadzić brać grającą na Wii w błąd". Nie jest to pojedynczy przypadek, ale nagminny proceder. Doceniam to, że zrecenzowaliście Monster Hunter Tri na dwie strony (o jedną więcej niż konkurencja), ale to i tak mało. Może konsola Wii to w Polsce „maszynka" niszowa, ale nie znaczy to, że stracicie czytelników, jeśli dodacie te 5-6 stron newsów o Wii i grach na nią wychodzących. Zanim zakupiłem Wii, cisnąłem na Xboksie. Wtedy bardzo chętnie kupowałem wasze pisemko. Teraz, kiedy posiadam tylko Wii, niechętnie sięgam po jakąkolwiek branżową gazetę, bo mało jest o Wii. Od czasu do czasu kupię Neo ze względu na ciekawe felietony, FAQ i recenzje gier na Wii, choć jest ich niewiele. Powtórzę jeszcze raz: poprzez dodanie kilku stron o Wii, czytelników nie stracicie, ale zyskacie. Korzystając z okazji i tego, że zdjęli z ramówki Familiadę pragnę pozdrowić całą ekipę z Wiiem.pl (miejsce na błyskotliwy docinek Doktora **[ORLY? – doktor]**).
Pozdro
**WiiTold**

**▶ Z Twojego listu wyłania się obraz jakiegoś mrocznego, a nikczemnego spisku Wii-haterów, którego macki oplatają cały kraj. A tymczasem, zaglądam do ostatniego numeru i co widzę… Mario Galaxy 2 na czterech stronach (z jakże nienawistną oceną), Sin & Punishment 2 na stronicach dwóch, i niszowa przygodówka na tyluż. W zapowiedziach szału nie ma, ale parę pozycji się znalazło. Zaś w kwestii PoP – brak Wii w stopce spowodowany został, jak mniemam, faktem, iż na konsoli Nintendo jest to niemalże inna gra, wobec czego trudno podciągnąć jej ocenę pod wersje na X360/PS3. Podsumowując, staramy się w miarę możliwości pisać o wszystkich wartych zainteresowania tytułach na Wii, i naprawdę nie mamy interesu we „wprowadzaniu braci grającej na Wii w błąd". Uwierz, lub nie. Pozdro.**

PS: A teraz mały szantażyk. Następny numer kupię wtedy, kiedy ukaże się mój list. A tak to będę czytał za darmo w Empiku. Buahuahua.

**▶ Następnym razem daruj sobie, bo nie lubię wywalać listów z powodu nieprzemyślanych dopisków w post scriptum. Szantażyki (nawet małe) to mało kulturalna rzecz. A z tym Empikiem to radzę uważać. Mają taki specjalny, wyłożony ceratą pokój, do którego zabierają tych, którzy czytają pisma konsolow, ale ich nie kupują. Nie powiem co tam z nimi robią, ale ma to coś wspólnego z gumowymi rękawiczkami, wziernikiem i słojem wygłodzonych chrząszczy.**

## SERCE Z PLATYNY

Witka. Przyszedł mi do głowy pewien pomysł. Przejdę więc od razu do rzeczy. Istnieje możliwość wprowadzenia do recenzji gier ramek odnośnie trofeów/osiągnięć? Chciałbym wiedzieć czy dana gra jest łatwa do „wymaksowania", czy jest odwrotnie. Taki np. Mirror's Edge miał kilka chorych trofeów, ale i tak zrobiłem wszystkie. Obecnie mam 21 platynek i cały czas rosnę w siłę :-) Kiedy czytam reckę, zawsze się zastanawiam, czy taki np. Prince of Persia po przejściu właściwej gry zaoferuje mi dodatkowe 10h, czy może platyna wskoczy wraz z końcem fabuły, jak w Terminator Salvation. Myślę, że nie jestem jedynym, który funduje sobie dodatkowe godziny gry dzięki wspomnianym właśnie trofeom. Cholerstwo potrafi nieźle uzależnić...

**▶ Ech, no nie wiem. Naprawdę potrzebujemy takich poradników przedłużania sobie prącia? W sensie, jasne, wszystko rozumiem, bo sam na parę miesięcy złapałem bakcyla tych śmiesznych, bezużytecznych ikonek. Wyleczył mnie bodaj SSF4, w którym platynę wyrobić mogą chyba tylko skośnookie cyborgi. A jako że jestem świrem, który kiedy nie może mieć wszystkich, to nie obchodzą go żadne, ostatnio odkryłem, że znowu poświęcam danej grze dokładnie tyle czasu, na ile zasługuje. I ani chwili więcej. Tym niemniej, nikomu nie zamierzam narzucać swojego podejścia, więc jeśli Wasz odzew będzie wystarczająco donośny, to kto wie… Ale pewnie nie obejdzie się bez ostrzeżenia ministra zdrowia na okładce. „Nabijanie acziwów może być przyczyną utraty zdrowia i życia towarzyskiego, pogorszenia wzroku, oraz hemoroidów".**

Pozdrawiam Redakcję, stopabogę (?), mamę, tatę, mamę Grabarza... tatę Grabarza, brata Grabarza...
**Simon Templer**

**▶ Z pewnością się ucieszą. Nieco przy tym skonfundowani, ale jednak.**

## HAŃBA!!!

Droga redakcjo magazynu ęplós,
chciałam wypowiedzieć się pokrótce o haniebnym procederze mającym miejsce na łamach Waszego pisma. Uważam, że niedopuszczalnym jest, iż piszecie recenzje. Z jakiej racji publicznie oceniacie, krytykujecie, chwalicie i onanizujecie się nad tworami ciężkiej pracy ludzkich rąk?! To nie uchodzi. Takie rzeczy, Panowie, można robić w domu, w zaciszu, za zasłonką – proszę bardzo. Ale żeby tak w czasopiśmie, które leży na półkach kiosków, sklepów i tzw. salonów prasowych, gdzie może wpaść w niewinne ręce dzieci i – jakże podatnej na wpływy – młodzieży? Jestem zbulwersowana i zdegustowana faktem, iż mówicie otwarcie, podpisując się imieniem, nazwiskiem i pseudonimem o tym, która gra podoba się Wam, a która nie. Recenzowanie i wystawianie ocen to jeden z najobrzydliwszych wynalazków współczesnej prasy i wnioskuję o natychmiastowe jego zaprzestanie pod groźbą zgłoszenia sprawy do Europejskiego Trybunału Praw Człowieka. Musicie zrozumieć, że nikt nie nadał Wam prawa do krzywdzenia jednych gier, kosztem wywyższania innych. Powtórzę jeszcze raz: To niedopuszczalne, niesprawiedliwe, obrzydliwe i haniebne. Przestańcie natychmiast.
Żegnam ozięble,
**obruszona stopaboga**

**▶ O mój Boże... Jak mogliśmy być tak nieludzko bestialscy? Daliśmy się wywieść na manowce zdziczałej konsumpcjonistycznej kulturze Zachodu. Dziękujemy za Twój list, który otworzył nam oczy na bezmiar barbarzyństwa, którego się dopuszczaliśmy. Konsekwentnie od następnego numeru zaczniemy przechodzić z bezdusznej, punktowej skali ocen na system gładzenia każdej opisywanej gry po brzuszku. Im lepsza gra, tym dłużej będziemy ją gładzić. Tfu, no nie, znowu mi wartościowanie w głowie. Oczywiście, każdą grę pogładzimy z równą dozą uczucia. Przecież na pewno stara się jak może.**

PS: Paryrap paryrap paryrap.

**▶ I odjechała, zrobiwszy porządek, ku zachodzącemu słońcu. Ououoooo... Ła ła łaaaa...**

## SZTUKA SZTUCE NIERÓWNA

Ahoj Profesorze!

**▶ Profesor to mój ojciec. Serio.**

Już pewnie wiesz, kto do Ciebie pisze. Ten co ponoć zawyża twój stopień naukowy. No tak... tak właśnie Cię nazywam, bo mądry gość jesteś, z tego co widzę, jak odpisujesz na listy takich dziwnych ludzi, jak ja.

**▶ Że niby im wyższy stopień naukowy, tym ktoś mądrzejszy? Oj, poznało się w życiu osobników przeczących tej zasadzie.**

Przejdźmy jednak do rzeczy. Ostatnio poruszyłem refleksyjny i sentymentalny temat zmiany pokolenia graczy – o tym, że my jesteśmy stare pokolenie graczy i nie rozumiemy nowego pokolenia machającego czym się da przed telewizorem, byle łączyło się z konsolą bezprzewodowo. Dzisiaj chciałem trącić równie ważny temat i również zastanowić się nad przyszłością gier konsolowych. Tak się składa, że zawodowo zajmuje się sztuką – filmową. Chciałem wszcząć debatę na temat tego, czy gra video zasługuje na miano sztuki, a jeżeli tak... to jaka gra? Kiedy chodziłem do szkoły, wielcy profesorowie i wielcy artyści wciąż powtarzali nam, że jest sztuka i popkultura. Sztuka to dziedzictwo narodu, iloraz inteligencji społeczeństwa, i tak w kółko. Łatwo jest się domyślić, że na popkulturze nie zostawiali suchej nitki. Chcesz tworzyć popkulturę... Pomyliłeś adresy, to nie jest szkoła dla ciebie. Pomijając fakt, że zabroniono nam słuchać innej muzyki, niż muzyka klasyczna... to trochę nas spaczyli. Normalni młodzi ludzie stawali się bufonami z zadartymi nosami. Gdybym powiedział komuś, że od małego gram na konsoli, to pewnie wyleciałbym ze szkoły.

**▶ O proszę, od razu mamy potwierdzenie mojej wcześniejszej wypowiedzi. Ale poważnie, niezła buconeria. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, że sztuka filmowa raczej nie zaczęła jako stadko – za przeproszeniem – pierdołów teoretyzujących, jakie to ambitne dzieła chcieliby tworzyć, tylko od kolesi tworzących rozrywę dla gawiedzi. Dopiero z czasem medium rozwinęło się i zrodziło wielkie dzieła. Podobnie będzie za sto lat – to właśnie to, co uznaje się dziś za popkulturę, będzie się doceniać i analizować, a nie artystowskie smuty, na których wysiedzieć (nie mówiąc już o zrozumieniu) potrafi tylko twórca i zaprzyjaźniony pan „poważny krytyk". Yyy, chyba się trochę uniosłem. No cóż, mało co irytuje mnie w równym stopniu, jak próby wciskania innym swojego ograniczonego światopoglądu, jako cnoty i powodu do dumy. Aha, jeszcze a propos tego zakazu słuchania muzyki... Jesteś pewien, że trafiłeś do szkoły, a nie obozu reedukacyjnego?**

No dobrze, mamy sobie gry video i co teraz? Cofnijmy się parę lat. Powstają pierwsze gry. Grają wszyscy... dzieci, rodzice, przyjaciele i kot. Jednak dla wielu osób była to tylko tandetna rozrywka dla mas, opierająca się na ciekawostce technicznej (a bo ludzik skacze na telewizorze, kiedy docisnę ten przycisk...ooo). Dzisiaj wszystko się zmieniło, gry mają fenomenalne scenariusze, genialną grafikę oraz są reżyserowane w wysmakowany sposób. Mimo tego ci, co mówili o taniej rozrywce, nie zmienili zdania... Ale zaraz, z czym mi się to kojarzy?! Czy właśnie nie w ten sam sposób startowała kinematografia? Kiedy dwóch wesołych braci Lumiere skonstruowało kinematograf, przez następne kilkadziesiąt lat nikt... NIKT... nie odważył się powiedzieć o kinie, jako o sztuce. Argumenty były takie same, jak dziś w stosunku do gier... Tania rozrywka dla mas, ciekawostka techniczna (bo zdjęcia się ruszają...ooo). Jak mówią o kinie dzisiaj? No tak... z jednej strony nadal mamy nic innego, jak hollywoodzką papkę, ale są filmy, o których mówi się na bezdechu „arcydzieła". W końcu mówi się... Film to sztuka.

**▶ Przysięgam, że poprzednią odpowiedź napisałem jeszcze przed przeczytaniem powyższej części listu.**

Dla mnie oczywiste jest, że gra video jest sztuką, jeżeli odpowiednio zinterpretujemy słowo sztuka. Dzieło artystyczne nie istnieje bez widza... Twórcy poprzez swe dzieła wysyłają sygnał do odbiorcy, po czym czekają na jego reakcję. I sztuką nie jest to, co namalował Picasso jako dzieło. Sztuką jest to, co się działo poza dziełem w naszej głowie! Tak samo jest z filmem... Sztuka to nie jest film „Zosia idzie do sklepu, kupuje buty, wraca, napisy końcowe". Sztuką jest film, w którym jest wolne miejsce na działanie widza – dopowiedzenie sobie czegoś, czego nie widać, interpretacja, kształtowanie interpretacji. Ważne jest, aby zachodziła interakcja między obserwatorem a dziełem. Aby do dopełnienia sztuki widz dorzucił swoje trzy grosze, aby był współautorem dzieła. Współautor dzieła... To ważne. Czy gra video istnieje bez gracza? Gra video bez gracza to zbiór martwych cyferek, komend, funkcji i innych bzdetów w oprogramowaniu. Ale uwaga! Gracz siada w fotelu, dociska przycisk włączający konsolę. Gra. Ale co się okazuje?! Ten gracz może nie jest tego świadomy, ale tworzy! Jest współautorem gry. Tylko od niego zależy, jak gra się skończy! Jest reżyserem! Steruje głównym bohaterem i robi co chce, o ile inni artyści (twórcy gry) założyli, że w tej grze można to robić. Zachodzi interakcja między dziełem a odbiorcą. Twórcy gry dali Świat, Fabułę, Ekwipunek, ale to Ty graczu masz przedstawić tę historię, kierując wirtualnym aktorem. Słuchaj Profesorze! Olśniło mnie! Może ja dlatego robię filmy, bo grałem całe swoje życie? Moja teoria mówi w pewien sposób o powiązaniach gier z filmem. I przepraszam Cię Max – bo wiem, że za tą grą nie przepadasz – świetnie się tu sprawdza Heavy Rain.

**▶ Spakojno, nie ma za co przepraszać. Zresztą, nie że nie lubię, po prostu nie do końca rozumiem wszechobecną czołobitność wobec tego tytułu, bo według mnie ma kilka poważnych, i bardzo oczywistych wad.**

Jeżeli dzisiaj miałbym nazwać jakąś grę arcydziełem w sensie również artystycznym, to właśnie Heavy Rain. Zawsze byłem zwolennikiem gier Fabularnych. Jestem miłośnikiem wszystkich Falloutów, The Legend of Zelda i innych gier tego pokroju. I niestety, moja teoria wyklucza gry pozbawione fabuły. Oczywiście gram w różne Tekkeny, multiplayerowe strzelaninki. Ale przykro mi, te gry mimo bardzo fajnego gameplayu i grywalności są tylko rozrywką... Jak ktoś chce dopisać „tanią" albo „dla mas" może to zrobić. Nie chciałbym, aby rynek zdominowały gry „wal po mordzie i idź do przodu". Nie chcę, aby rynek zdominowały gry „Strzelaj we wszystko co się rusza, a będą leciały punkty i jeszcze jakieś trofeum się trafi". Przyznaję, też gram w takie gry, ale jestem świadom, że to tylko rozrywka. Rozrywka na deszczowy dzień. Niestety, nic więcej. Sytuacja się zmienia, gdy pojawia się pierwiastek twórczy – scenariusz. Dlatego uważam, że gry fabularne są dzisiaj przyszłością. Im twórcy będą tworzyć lepsze scenariusze, tym gry będą ambitniejsze i będą wołać do opinii publicznej „Hej! Słuchaj, ja nie jestem tępą, tanią rozrywką dla mas, obiecuje że jak we mnie zagrasz dostarczę ci wyjątkowych przeżyć". Przeżyć...

**▶ Wiesz, trochę mi głupio bo – pomimo, że podobnie jak Ty najbardziej cenię gry, które próbują opowiedzieć mi ciekawą historię – nie mogę zgodzić się na tak kategoryczny podział, jaki proponujesz. A co jeśli ta gra w stylu „strzelaj we wszystko co się rusza" oprawiona została np. w prześliczną, cechującą się unikalnym stylem grafikę i urzekającą ścieżkę dźwiękową, które w dodatku bezbłędnie spajają się z rozgrywanymi na ekranie wydarzeniami (które akurat przypadkiem ograniczają się do strzelania we wszystko co się rusza, ale co z tego...)? Odmówisz jej walorów estetycznych? Widzisz, właśnie dlatego szalenie nie lubię używać określeń w rodzaju „sztuka", „artyzm", itp. Niosą one ze sobą wielgaśny bagaż konotacji i wbitych w podświadomość stereotypów. Dla mnie jakakolwiek twórczość, która wzbudzi we mnie**

## KONKRETY SMSem

**WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MAXA**

↘ Hej, Max. Co mam powiedzieć 3-letniemu synkowi, który spyta czemu ten Pan przechodzi na czerwonym, skoro ja mu mówiłem, że nie wolno? Tabliczki są dla wszystkich! To odnośnie listu DMC. Pozdrawiam, Bartek

*Nie żebym chciał Cię – broń Boże – pouczać w kwestiach wychowawczych, ale osobiście spróbowałbym tak: „Synu, widzisz tego niemądrego pana? Spotkasz w życiu wielu takich, jak on, dlatego musisz pamiętać, żeby postępować mądrze, tak jak cię nauczyłem". Gdyby każdy spotkany na ulicy człowiek świecił przykładem, wychowanie dziecka ograniczałoby się do karmienia i podwożenia do szkoły, co nie?*

↘ Witam, mam pytanie o ostatnie trofeum w grze God of War 3, to niewidzialne. Z góry dziękuję i pozdro dla całej redakcji Neo Plus.

*Ostatnie trofeum zwie się bodajże aMAZED, a zdobędziesz je gdy – umiarkowany SPOILER – przebrniesz przez labirynt, nie spadając i nie ginąc ani razu.*

↘ Pozdrawiam tym smsem Kingę! Kocham Cię! I redakcję N+ także! Serio, ten sms powstał właśnie po to.

*Zazwyczaj nie pozwalam sobie na przepuszczanie tak frywolnej prywaty, ale co tam... Idą wakacje.*

↘ Czy myśleliście kiedyś o tym, aby połączyć swe siły z Michałem Śledzińskim? Wiem, że się lubicie – Wy pisaliście kiedyś o nim, a on o Was (np. w najnowszym wydaniu fenomenalnego „Osiedle Swoboda"). Taki crossover byłby spełnieniem marzeń! A, jeszcze jedno – od zawsze macie rewelacyjne okładki! Pozdrawia pantrupek.

*Ano lubimy. Co starsi górale zapewne pamiętają jeszcze publikowane w N+ reklamy Produktu, i okazjonalne ilustracje autorstwa Ryby. Przyznam jednak, że nie jestem pewien w jakimż to zbożnym przedsięwzięciu mielibyśmy „połączyć siły"... We wspólnej walce ze złem i występkiem? W zbiorowym pochłanianiu napojów wyskokowych? Czekam na propozycje.*

↘ Cze Doc. Interesuje mnie LBP2, a mianowicie kwestia strojów z PS Store. Troszkę ich kupiłem i zastanawia mnie, czy (tak jak poziomy) będę mógł przenieść je do „dwójki". Z góry dzięki za odp. Pozdrawiam, Lanki :-)

*Dobre pytanie. Jeśli wierzyć oficjelom z Sony, TAK – stroje będą kompatybilne z „dwójką".*

↘ Witam. Moim zdaniem recenzja RDR jest niekompletna i może wielu graczy wprowadzić w błąd. Otóż, pominęliście kwestię, dramatycznych momentami, różnic w grafice pomiędzy PS3 a X360. Posiadam obie konsole i obie wersje gier i uważam, że R* pokpiło sprawę. Dla PS3 ocena 8,5. John Dzwon.

*A niech mnie dunder świśnie, Dzwonie. Nie jesteś pierwszym desperado, który zajeżdża na moje ranczo niosąc tak niekławe wieści. Ale ja, bratku, ujeżdżałem RDR zarówno na czarnym ogierze Sony, jak i na siwej klaczce Microsoftu, i grafika na obu pewnie trzymała się w siodle. Może wyobraźnia uzupełnia mi braki, ale... No nie wiem... (spluwa).*

↘ Pytanko: jak to jest, że niektórych demek gier arcade z XBLA nie da sie ściągnąć (np. Doom)? Jestem zarejestrowany na Anglię. Chciałbym zakupić coś z klasyki FPP, ale boję się że punkty zeżre, a pełnej wersji sobie nie ściągnę (jak demka). Jak to jest? Pozdrawiam! Slavi.

*Wygląda na to, że ta akurat gra jest niedostępna dla regionu, na który jesteś zarejestrowany. Inna sprawa, że jeśli nie da się ściągnąć, to nie powinna też pozwolić Ci uiścić opłaty.*

**uczucie (niekoniecznie reakcję fizjologiczną), czy pobudzi wyobraźnię, ma JAKĄŚ wartość. Przezywanie jej od sztuk i popkultur to może i fajna zabawa, na pewno dowartościowująca, ale na dłuższą metę pozbawiona sensu.**

Heavy Rain to była pierwsza gra od wielu lat, która zostawiła coś w moim sercu. Nutę refleksji... Dla takich gier chce się żyć. I racja, gameplay jest średni, ale fabuła i emocjonalne przeżycia w trakcie gry wynagrodzą wszystkie niedociągnięcia.
**Shatyl**

**▶ Napisałeś ładny i przemyślany list, więc pozwolę sobie uprzejmie nie wdawać się w polemikę. Cieszę się, że wyciągnąłeś z gry – tej, czy innej – tak wiele.**

PS: Do następnych moich dziwnych listów.

**▶ Do następnych bełkotliwych odpowiedzi.**

## TRENER PIECHNICZEK RADZI

Witam i kłaniam się nisko. Chciałbym w tym liście podjąć dręczący mnie długo temat, a może i nie tylko mnie, ale to już inna sprawa. Jak się można łatwo domyślić chodzi mi o taką niszową grę zwaną FIFA, a o co dokładniej? Ano o to, czy to ona nas oszukuje, czy to my nie potrafimy grać. Kwestia ta bardzo mnie drażni i chciałbym podzielić się moimi przemyśleniami na ten temat, a więc pokeball idź!
FIFA jest lubianą i popularną grą, a za co wszyscy ją tak chwalą? Za to że jest: realistyczna, przyjemna, ładna, w miarę dopracowana, ma dużo opcji, itd. Lecz chciałbym jej jedno zarzucić i nie wiem, czy słusznie. Mianowicie ta gra jest nieuczciwa. Gram praktycznie codziennie, trochę już widziałem i grałem w poprzednie części. Czasem dopada mnie uczucie, że jestem oszukiwany przez grę. Jednego dnia gram na poziomie światowym i wygrywam bez problemu, nazajutrz dostaje tęgie manto, mimo że grałem tak samo, równie mocno chciałem wygrać i byłem w równie wyśmienitym humorze i nastroju. Mam wrażenie, że konsola zwalnia moich zawodników, nie grają dokładnie, są powolni, nie potrafią wychodzić na pozycje, ustawiać się w obronie. Żebym to jeszcze grał jakimś 4-ligowcem, ale nie, ja gram Menczesterem Junajted (kochamy polski)! Czy w redakcji też zauważyliście to okropne, obleśne, parszywe, plugawe, zdradzieckie zjawisko? A teraz przychodzi czas na zwalenie winy na gracza, bo rozważam również taką opcję. W moich przemyśleniach doszedłem również do wniosku, że to może nie forma zespołu odgrywa tutaj pierwsze skrzypce, a moja. Może po ciężkim dniu, mimo że mam dobry humor, to jednak mój mózg jest już przytłoczony i mu się nie chce? Wtedy robi mi na złość i specjalnie wydaje koślawe polecenia, żebym przestał grać, co dałoby mu odpocząć.
A teraz wypada się pożegnać, pozdrowić, więc żegnam i pozdrawiam.
**Kacper**

**▶ Pozdrawiam również, i mimo że nie znam się na piłce nożnej i w ogóle nie gram w Fifę, pozwolę sobie przypuścić, że to raczej kwestia wahań formy grającego. Pamiętaj, jak mawia trener Piechniczek: „Jeśli chcesz grać w piłkę, musisz myśleć jak piłka".**

## OTÓŻ JEST PYTANIE...

Witam serdecznie waszą redakcję. Chciałbym się dowiedzieć czemu w poprzednim numerze, a był to maj 2010, napisaliście, że gra Alan Wake jest lepsza od Heavy Rain, i jest grą na 10/10, a w Neo Plus czerwiec 2010 jest już grą na 8/10?

**▶ Ponieważ RAPORT pisaliśmy z perspektywy podmiotu lirycznego „Fax", podczas gdy RECENZJA przedstawiała świat oczami postaci „Mielu". Wiem, niektórzy bardzo chcieliby, żeby zespół redakcyjny działał na zasadzie kolektywnej świadomości, i wyrabiał sobie ujednolicony consensus na temat każdej gry, ale czasem chyba lepiej poznać kilka opinii. Zwłaszcza, jeśli autorzy postarali się rzetelnie je uargumentować.**

**Gulash: A przecież Fax w raporcie wyraźnie napisał: *„Alan Wake to lepsza gra niż Heavy Rain. Oczywiście pod warunkiem precyzyjnego operowanie terminem „gra". [...] Heavy Rain to w mojej opinii interaktywny film, który od czasu do czasu pozwala pograć. Przez większość czasu jesteśmy w nim raczej aktywnymi obserwatorami, niż aktywnymi uczestnikami. I dlatego Alan Wake to lepsza gra, bo stawia na klasyczną rozgrywkę i sterowanie oraz przedstawienie historii."* Zatem chodzi o to, że jakby Alan Wake ma więcej klasycznej gry w grze niż Heavy Rain. Czy coś.**

Chciałbym jeszcze dowiedzieć się od szanownej redakcji, kiedy nadejdzie następna generacja konsol i czy opłaca się kupować PS3, jeśli ma się Xboxa 360.

**▶ Jeszcze trochę jej to zajmie. Tzn. za Nintendo nie ręczę, jest całkiem możliwe, że w przyszłym roku pokażą następcę Wii. Ale PS3 i X360 jeszcze trochę z nami pobędą. A czy się opłaca? Tak, jeśli bardzo, ale to bardzo, chcesz zagrać w God of War, Killzone, Heavy Rain, Uncharted i parę innych już wydanych oraz nadchodzących gier, których na innej platformie nie uświadczysz.**

Otóż, ja jestem wymagającym czytelnikiem i waszym wielbicielem, chcę się dowiedzieć czy jest jakaś gra na Xboxa 360, która wyciska z niego 100% mocy, czy dopiero powstaje, bo ostatnio dużo się mówi, że Uncharted 2 wyciska całą moc z PS3, a jeszcze nie spotkałem sie podobnymi deklaracjami dotyczącymi Xboxa 360.

**▶ Otóż, drogi wymagający Czytelniku, nie mam pojęcia czy jakaś gra wyciąga z Xboxa 100, 93, czy bodaj 97,9% mocy. Producenci lubią się przerzucać podobnymi przechwałkami, ale nam, maluczkim, nijak je zweryfikować. Zresztą, przypuszczam, że bez większego problemu dałoby się opracować grę, która wycisnęłaby z konsoli i 110% – wystarczy skodować ją tak fatalnie, żeby maszyna sfajczyła się próbując ją odpalić. Cliff Bleszinski twierdzi, że Gears of War 3 wyciśnie ostatnie soki z ichniego Unreal Engine 3. Może i tak. My chcemy po prostu dostawać ślicznie wyglądające gry.**

Otóż chciałbym wam powiedzieć wprost, że nikomu się nie chce czytać recenzji gier, które są tandetą, lepiej zamiast tego opisywać dokładnie każdą generację konsol, zaczynając od naszej, np. przedstawiacie Wii, opisujecie jego moc, najlepsze akcesoria, dziesięć najlepszych dotychczasowych gier i jego historię, i tak dalej. To na pewno zaciekawi i nowych, i starych czytelników. Teraz się z wami żegnam i życzę sukcesów waszej redakcji.
**Mr X**

**▶ Otóż nie jestem pewien skąd czerpiesz tak pewne informacje jakiej części czytelników chce się czytać takie, a nie inne recenzje. A odnośnie opisywania historii systemów, akcesoriów i najlepszych gier – wydaje mi się, że mamy w magazynie taki kącik, którego mogłeś nie zauważyć. Co prawda kolejność opisywanych maszyn nie ta, ale kto wie, pewno i na Wii przyjdzie w końcu pora. Teraz dziękuję serdecznie za życzenia i pozdrawiam.**

## MAMUT W DRUKARNI

Witam wszystkich przedstawicieli ssaków z rodziny grających, a szczególnie Doktorusa Maksusa (chyba już wiecie kto pisze :P).

**▶ Tata?**
**No co? Jest profesorem biologii.**

Spełniły się moje groźby o tym, że jak coś sobie przypomnę, to napiszę. Od dawna (wczoraj) dręczy mnie pytanie: Po co takie gazety o grach? Przecież teraz w erze komputerów, wszystko możemy znaleźć w internecie. W numerze, który właśnie trzymacie w łapie, zostały opisane targi E3. A po co mam to czytać, skoro już wszystko wiem, bo oglądałem relacje NA ŻYWO?

**▶ Może żeby nieco podszkolić się w ortografii? Przepraszam za złośliwość, ale paluch mnie rozbolał od poprawiania byków i literówek w tym mailu.**

I już nic mnie nie zaskoczy, i przeczytałem pewnie więcej, niż możecie poświęcić na to miejsca w N+, obejrzałem screeny z gier. I po co mam czytać gazetę? Skoro bez żadnego czekania, od razu wszystkie informacje znajdę w necie. I właśnie tutaj chcę, abyście mnie przekonali, że gazeta jest potrzebna. Jeśli mnie nie przekonacie, to wg mnie wystarczy chyba Neo Go? Aaaaa! Możecie powiedzieć, że nie każdy ma internet, ale myślę, że jak kogoś nie stać na internet, to na gazetę też. I przez internet możecie przekazać wiadomości na skalę światową. Mam nadzieję, że udowodnicie mi, że się mylę. Z góry dziękuję za odpowiedź (ostatnio nie poszło na marne),
**MaTe – Wrocław**

**▶ Nie chciałbym, żebyś to odebrał za lekceważące z mojej strony, ale nie jestem pewien, czy chce mi się Ciebie przekonywać. To zagwozdka podobnego formatu, co: „Po co mi książki, skoro mam TV?". No, skoro pytasz, to najwyraźniej po nic. Ale niektórzy wciąż cenią sobie porcję informacji w ładnie wydrukowanym opakowaniu, skondensowanych na kilkudziesięciu stronach, z jako taką gwarancją rzetelności (bo pismo ukazuje się od ponad dziesięciu lat i jeszcze jakoś nie padło), które nie zniknie, gdy odetną Ci prąd, albo stracisz zasięg w pociągu, i które nie zlewa się w jednolitą breję danych, tylko grzecznie leży na półeczce. I nie żebym cokolwiek ujmował internetowi, N+ coraz intensywniej działa w jego zakresie, to świetne, cudowne narzędzie, bez którego sam już nie mogę się obyć bodaj przez jeden dzień. Ale nie zmienia to faktu, że dzień, w którym padnie ostatnie papierowe czasopismo (bo takowy bez wątpienia kiedyś nadejdzie), nie będzie dla mnie dniem specjalnie szczęśliwym. Nie wiem czy satysfakcjonuje Cię taka odpowiedź, ale właśnie uciekł mi zasięg i chwilowo nie mogę znaleźć w necie lepszej.**

**A wszystkich czytelników zachęcam do przysyłania kolejnych frapujących i wywracających mój świat do góry antenką pytań i przemyśleń. Jak widać powyżej, nie idą na marne. Do przeczytania za miesiąc. ■■**

# O LASECZKACH, O PRZEMIJANIU CIĘŻKIEJ TECHNOLOGII, A POWROCIE DO FESTIWALU W SOPOCIE

**Skończyły się super targi, na których powiedziano o branży to i owo. Zapowiedzi gier, zapowiedzi zapowiedzi gier. Oraz sprzętu. Oraz wszystkiego, co związane jest z branżą.**

Pisma i portale się cieszą, bo nowego mięska spadło za darmo pełno i wystarczy opisywać co jest, żeby od okładki do okładki się wypełniło, czy by wyrobić newsową dniówkę. I git.

Ale targi są takim wyjątkowym miejscem, które ma swoją kulturę dziennikarską i warto o tym pamiętać. Są swego rodzaju papierowym miastem i gdybyśmy mieli spojrzeć na nie z tej perspektywy, być może wyjdzie coś nowego i ciekawego. Przyjrzyjmy się kilku mitom targowym.

Mit zapowiedzi – jak już kiedyś pisałem, uważam, że gra przeżywa swój najlepszy okres zanim wyjdzie. Można o niej powiedzieć wszystko, zachęcić, okrasić screenami. Jest to zarówno w interesie producentów, jak i twórców, ale i dziennikarzy. Dobrze naszprycowany adrenaliną hype na nowy tytuł, owocuje zainteresowaniem i kupowaniem periodyków, żeby się czegoś nowego dowiedzieć. Gra w zapowiedzi nie ma słabych stron, a jak ma, bo wyszły w prezentowanym na targach demie, to można powiedzieć, że się to zmieni w finalnej wersji i spokój. Krótko mówiąc, targi są najlepszym okresem dla każdego tytułu i całej branży growej, bo tu gry nie mają wad. Tak jak dziewczyna z okładki, w której się zakochaliśmy i tak naprawdę kochamy to, jak ją sobie wyobrażamy, a nie to, jaka jest.

Mit sensacyjnych materiałów – dziennikarze muszą produkować sensacyjne materiały. I to codziennie. I to po kilka. Jeśli nic się nie dzieje, trzeba to stworzyć. Nazywa się to kreowaniem informacji i pewnie można by z tego zrezygnować, gdyby nie fakt, że konkurencja ma honor w nosie i wcale się nie wzbrania. A wtedy zostajemy rozjechani. W każdych mediach, zwróćcie uwagę, kiedy nic się nie dzieje, próbuje się dopisać rzeczy, których nie ma, żeby było ciekawiej. Tak na przykład powstają teorie spiskowe. Czy gdyby Wielkie Firmy pokazały na targach jakieś leszczerskie akcje, faktycznie nie powstałby z tego żaden materiał? Śmiem wątpić, gdyż sieć powiązań jest zbyt silna. Dziennikarze muszą mieć sensację i albo ją dostaną, albo ją stworzą. Tak więc targi są super, bo muszą być super. Nawet jak nie są.

Mit laseczek – laseczki na targach są i będą, gdyż każdy sposób na poprawę odwiedzającym samopoczucia jest dobry. Laseczki mają płacone za uśmiechanie się, robienie sobie fotek, rozdawanie ulotek, kizianie się podczas pozowania i bycie opalonymi. Nie idą natomiast na tę imprezę, niczym niedźwiedź do pasieki i na pewno nie uważają, że oto przez parę dni będą mogły przebierać w najbardziej wartościowych na świecie osobnikach płci przeciwnej, a jak się postarają, przyszłość ich będzie dostatnia. Wręcz przeciwnie. Nawet jeśli ktoś wygląda na pociągającego, to – hej! – pamiętajmy gdzie przylazł. Ilekroć patrzę w oczy laseczek na targach, tyle razy widzę w nich żal pod swoim adresem.

Mit dat – data wydania gry jest rzeczą zupełnie umowną. Zależy nie tylko od działań własnych, ale też działań konkurencji. Kiedy będzie skończony tytuł, kiedy protestowany, co zrobi konkurencja, czy będzie miejsce na transport tych wszystkich pudełek, czy będzie miejsce na okładkach kilku najważniejszych magazynów, czy będzie miejsce na frontowych półkach – bo tam wszędzie miejsca ilość nie jest nieograniczona i trzeba posprawdzać czy będzie możliwość. Do tego jeszcze dołóżmy zmieniającą się koniunkturę, rotację w zespole, kryzysy, plamy ropy i często może powstać sytuacja, w której fakt, że gra jest na targach, oznacza tyle, że wydawca wciąż myśli o niej poważnie, ale wcale nie wiadomo kiedy ją wyda. Nie ma co się więc stroszyć, jeśli potem się datę przestawia. Bo komu to szkodzi? Uskładane na grę mamy? No właśnie. Zwykle nie.

Mit wielkiego show – targi prawdopodobnie z roku na rok będą dziwniejsze. I są dziwniejsze. Ponieważ, kiedy komuś dobrze się wiedzie, należy się dossać do płynącej strugą kaski. Ktoś wydał Warcrafta, napiszmy książkę, dodajmy pluszaczki i figurki.

- Dzień dobry. Robi pan gry?
- Tak.
- A ja kubeczki.
- I co?
- Jak to co!...

Taka na przykład rozmowa. I już mamy pierwszy produkt. Ale, ale. Odkąd kubeczki mają wszyscy, należy ruszyć na podbój wyróżniania się.

- Dzień dobry. Robi pan gry?
- Tak.
- A ja dym robię, i scenę, i hipopotamy tańczą, i foki, i slajdy, i piosenkarze. Ja to wszystko załatwiam, organizuję, sklejam, w środku pana gry, że to super machina wkomponowana w najlepszą rozrywkę.
- Do niczego.

Ja potrzebuję tła do gier, a nie do fok prezentacji.

- Widzi pan... gry mają wszyscy. Co pan napisze w programie? „U nas też gry"? Kto panu przyjdzie na Jumping Balls 7, albo Driving Hell 14. Ale na hipopotama śpiewającego z Santaną – owszem. Nic nie trzeba więcej pisać. A w tle gra. A wiemy, że jak coś się komuś opatrzy, to potem lepiej ocenia. W ten sposób silniejsze gry wyciągną te słabsze, a Santana z hipką wyciągną te zupełnie najsłabsze. Umowa stoi?

Mit targów branży – ludzie z branży większość rzeczy, które mogą zobaczyć na targach, wiedzą już wcześniej. I wcale nie ma konieczności, żeby się na targach pojawiać. Na E3 w tym roku właściwie sensacją był nowy nintenduś, a o reszcie było wiadomo. Czy trzeba jechać na targi, żeby dowiedzieć się o nowym iXie? Kręcimy się po branży, którą da się świetnie „opowiedzieć" przez filmiki. E3 zaczynało, kiedy nie każdy miał dostęp do netu, nie było takiej infrastruktury do przekazywania danych. I stały się te targi takim festiwalem, który dryfuje po drodze w stronę Disneylandu: technologicznych karuzeli, tuneli miłości, kiziania się kinektami, move'ami, 3d, dymem, statystami, efektami estradowymi. Technologia stała się stylem życia, a gry z 50 stronami instrukcji dryfują w kierunku ruszania rękami i odbijania piłeczek. Stąd też i na targach – nie może być za głęboko, bo branża się wypłyca.

**DZIENNIKARZE MUSZĄ PRODUKOWAĆ SENSACYJNE MATERIAŁY. I TO CODZIENNIE. I TO PO KILKA. JEŚLI NIC SIĘ NIE DZIEJE, TRZEBA TO STWORZYĆ. NAZYWA SIĘ TO KREOWANIEM INFORMACJI I PEWNIE MOŻNA BY Z TEGO ZREZYGNOWAĆ, GDYBY NIE FAKT, ŻE KONKURENCJA MA HONOR W NOSIE I WCALE SIĘ NIE WZBRANIA**

A skoro tak, to jak sądzicie? W którą stronę pójdą te „targi"? W stronę festiwali filmowych, czy raczej międzynarodowych targów książki? Trudno powiedzieć. Ale jedno jest pewne – dla wielu dziennikarzy jest to możliwość napisania raz jeszcze o tym, o czym doskonale wiedzą i dla nas poudawania, że nie pamiętamy, że było już o tym pisane. I wszyscy zadowoleni – kochają targi takie, jakimi je sobie wyobrażają, a nie takie, jakie one są.

//Grabarz

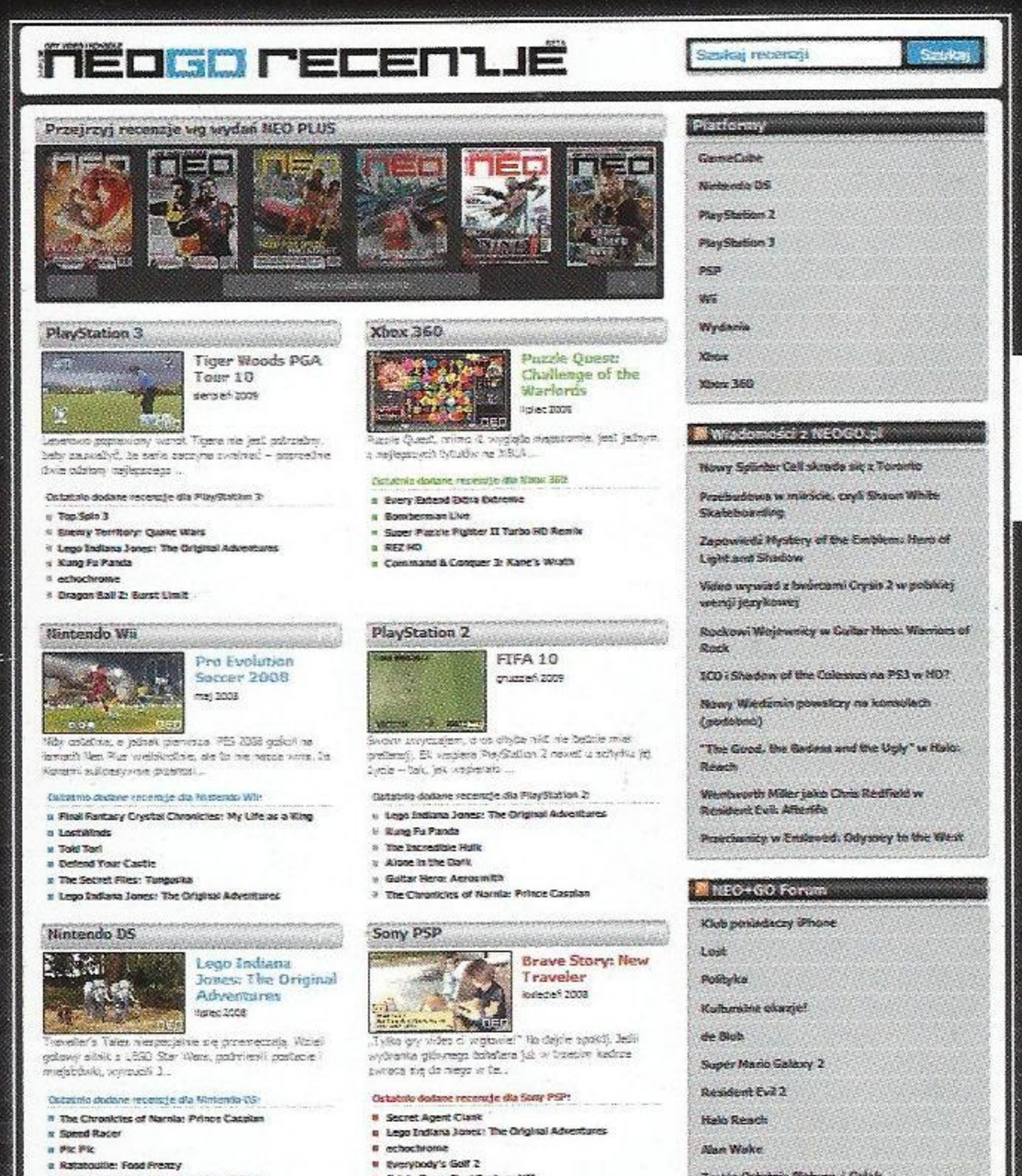
GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

# NEOGO

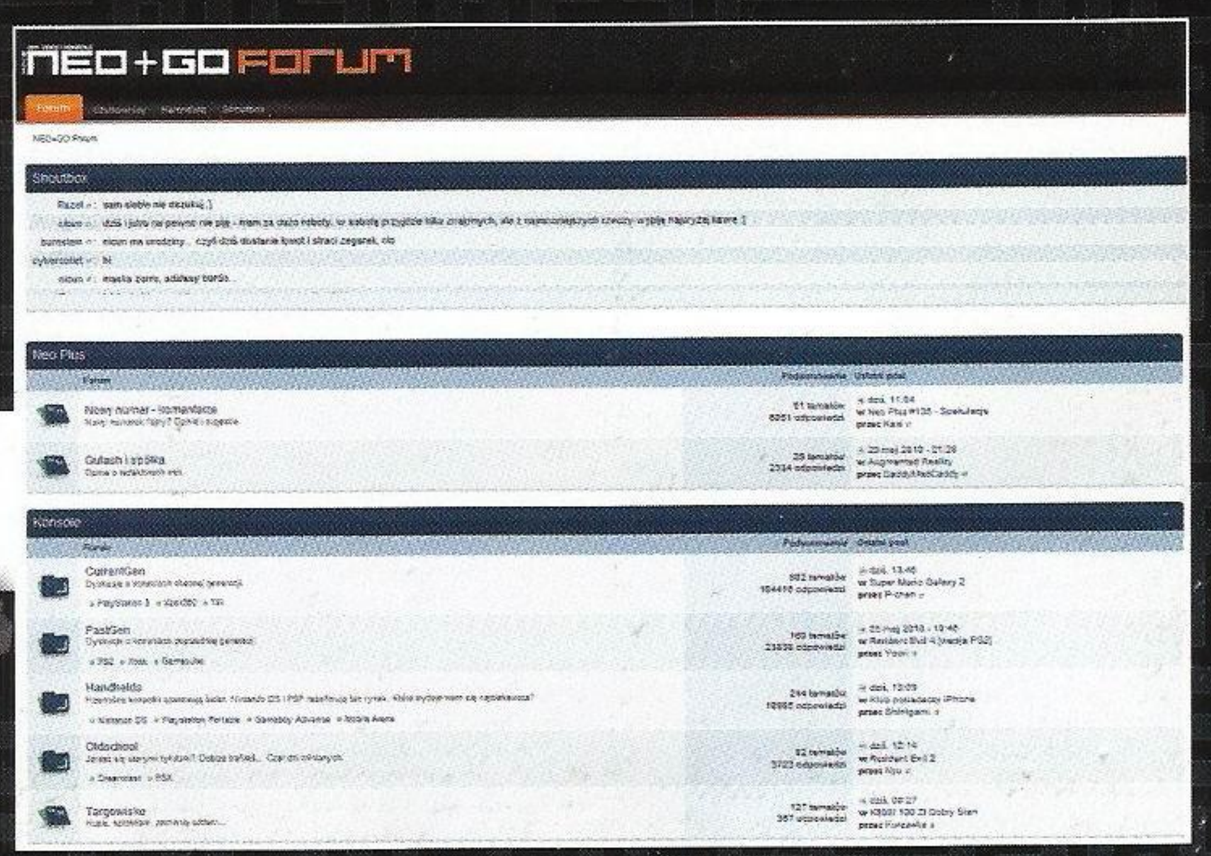
## www.neogo.pl

- codzienna porcja nowości ze świata konsol
- ekskluzywne, własne materiały video
- relacje z pokazów i imprez branżowych
- co piątek nowe NEO Comments autorów NEO+
- co tydzień konkurs - wygraj gadżety związane z grami
- ciekawe dyskusje i komentarze
- pierwsze informacje o kolejnym numerze NEO+
- niebawem kolejne funkcje serwisu




## recenzje.neogo.pl

- stworzyliśmy największą bazę recenzji gier konsolowych w Polsce!
- niemal tysiąc recenzji z NEO+ z roczników 2007, 2008 i 2009
- co miesiąc kolejne recenzje gier video pochodzące bezpośrednio z NEO+




## forum.neogo.pl

- forum dla czytelników NEO+ i fanów gier video

PlayStation® Network

# DOTRZYJ DO ŚWIATA CAŁKOWICIE NOWYCH GIER

FAT PRINCESS

HUSTLE KINGS

PIXEL JUNK SHOOTER

GRAVITY CRASH™

100ZŁ

PlayStation® Network

Zapełnij swój portfel w usłudze PSN, aby umożliwić zakup wspaniałych nowych gier i innych ofert dotyczących systemów PS3™ i PSP™.

200ZŁ

PlayStation® Network

Zapełnij swój portfel w usłudze PSN, aby umożliwić zakup wspaniałych nowych gier i innych ofert dotyczących systemów PS3™ i PSP™.

## Karty PlayStation Network już w sprzedaży!

PS3™

PlayStation 3

PlayStation® Network

SONY

make.believe